



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES  
ACATLÁN**

**CREENCIA, ANTILENGUAJE Y JUEGOS DE ROL.  
LA RECONSTRUCCIÓN DEL INDIVIDUO,  
DESDE LA TEORÍA DE CHARLES S. PEIRCE.**

**TESIS**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIATURA EN SOCIOLOGÍA**

**PRESENTA**

**FRIDA VANESSA AGUILERA RODRÍGUEZ**

**ASESOR: DR. MARCO ANTONIO JIMÉNEZ GARCÍA**

**SANTA CRUZ ACATLÁN, ESTADO DE MÉXICO, JUNIO, 2020**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**¿No es de todas las cosas la más maravillosa que la mente sea capaz de crear una idea de la que no hay ningún prototipo en la naturaleza, nada con el menor parecido, y que por medio de esta completa ficción sea capaz de predecir los resultados de los experimentos futuros, y que por medio de ese poder haya transformado la faz de la tierra?**

Peirce, Lecturas en Harvard sobre el pragmatismo.

# ÍNDICE

Introducción.....	4
Capítulo I. El lenguaje como objeto dinámico contextual.	
1.1 La semiótica peirceana.....	10
1.2 La semiosis ilimitada.....	23
1.3 La creencia.....	33
Capítulo II. Los juegos de rol escritos en línea.	
2.1 Juegos de rol: Sobre el juego.....	42
2.2 Juegos de rol: Definición y antecedentes.....	45
2.3 Los MUD: Juegos escritos en línea dentro de redes sociales.....	52
Capítulo III. La creencia dentro de los juegos de rol en línea: Antilenguaje y reconocimiento.	
3.1 El lenguaje como semiótica social .....	61
3.2 La creencia dentro del lenguaje, el soporte de los juegos de rol escritos en línea .....	71
Conclusiones.....	88
Bibliografía.....	95

## **INTRODUCCIÓN.**

El motivo por lo que esta investigación ha surgido, guarda en su interior un interés primordial por aquellas formas novedosas de interacción que han ido registrándose de manera vertiginosa desde las últimas décadas con el apogeo de la computación, y en general, de los avances tecnológicos, los cuales han reconfigurado la interacción entre individuos y enseguida la comunicación lingüística. Declarando la importancia del tema en tanto, está presente diariamente haciendo imposible apartar la atención de éste.

Ante todo, es necesario aclarar que la presente investigación encuentra sus cimientos en la lingüística, con mayor precisión, en la semiótica formulada por Charles Sanders Peirce (Cambridge 1839-1914) filósofo, lógico y matemático del siglo XIX atendido escasamente en su tiempo a pesar de aportes tales como el pragmatismo o la semiótica antes mencionada, y para quien el estudio de sus contribuciones recobró fuerza de mano de lingüistas como Umberto Eco, e incluso que, para esta investigación a poco más de 150 años, resultan de una exuberancia imposible de ignorar por lo enriquecedor de su contenido, demostrando que tiene una validez sobrada para comprender los fenómenos lingüísticos actuales.

Lo que nos lleva a formular la siguiente pregunta: ¿Por qué Peirce nos ofrece una perspectiva compatible con el estudio del lenguaje en la sociología?

Es primordial, resaltar el carácter social que atribuye el filósofo estadounidense no al lenguaje como un sencillo producto social, sino al proceso que, tiene como fondo y dentro del cual, es posible hallar una dinámica totalmente social donde el individuo estará inmerso durante toda su vida, sin excepción.

Sin embargo, establecemos que, a pesar de su importancia, ésta no viene por sí sola, sino que requiere de un estanque teóricamente social, para hacer posible

del análisis un crecimiento para una ciencia social como lo es la sociología. Para lo que se hace un llamado a la teoría del *Homo Ludens* y la función social del juego de Johan Huizinga (Groninga 1872-1945), historiador neerlandés quien buscó explicar la importancia del juego como un proceso social y cultural, siendo este último ámbito uno de sus más prolíficos con diversas obras al respecto.

Siendo de este modo, la presente investigación va a retomar dos teorías aparentemente complementarias, a la que se le suma otra, la sociolingüística de Halliday (Yorkshire 1925-2018), lingüista inglés que reclama una teoría sistémica de la gramática, haciendo notar que lo interdisciplinario es, no indispensable, más sí beneficioso para un análisis integral de los fenómenos.

Todo lo anterior no son sino, teorías independientes que en esta investigación enlazan y marcan su comienzo y centro con el concepto de creencia de Peirce, entendiéndola como el estado mental posterior al proceso de razonamiento en un sujeto, bien, la cuestión más básica del razonamiento y el pensamiento, dicho de otra manera, estados mentales que envuelven a la reflexión lógica. Estados mentales opuestos que convergen de un paso a otro, la duda es lo que cimbra el suelo del razonamiento (sea correcto o no éste) pero es la creencia aquella que hace que el razonamiento no sea sino un proceso accidental al referirnos a ella como el impulso de aceptación de una verdad, independiente de la naturaleza falsa o verdadera de cualquier fenómeno sin excepción.

Hablar del análisis llevado a cabo en la investigación guiado por este concepto, es advertir que la creencia, por sus características, es parte determinante de cualquier situación en el contexto social. Un sustento que, a pesar de intervenir centralmente en la interacción comunicativa, no interviene directamente en la relación sino en los individuos, que se reúnen dentro de las realidades virtuales y juegos de rol, que se erigen como contextos sociales siquiera imaginados anteriormente, y siempre inmateriales.

A lo que hemos de sumar la relación necesaria con el segundo aspecto de relevancia en la tesis, la triada de la conformación del sentido de Peirce, que como conjunto de categorías, explica las fases y elementos integrantes en la construcción de sentido, situándonos bajo un panorama que más allá de la lógica, explora como pocos, la presencia del individuo dentro de este proceso, un elemento que lingüistas e incluso filósofos del lenguaje no se habían atrevido a explorar y tener éxito. Lo anterior, implica para la sociología, estudiar las pautas que para el individuo van a construir su panorama social y cultural.

Es de este modo, que uno de nuestros objetivos principales es cuestionarnos la veracidad de la interacción o en específico, de la comunicación lingüística y de su variante particular escrita, con las implicaciones que ha llevado consigo el papel de la escritura no únicamente en la comunicación sino en la construcción del conocimiento del individuo, que a su vez se vuelve una especie pretenciosa de círculo vicioso, donde la híper-comunicación ha roto las vías posibles y creado otras igual de inservibles, en la constante construcción del individuo como animal simbólico en una remembranza a Cassirer, que a lo largo de los próximos capítulos podremos apreciar.

No obstante, esta investigación nos permitirá analizar con mayor entusiasmo que esta nueva modalidad de juego, de interacción social, ha modificado la manera en que los símbolos adquieren y comparten significados, abriendo una puerta a la individualidad, a pesar de los espectros difusos en los que se convierten los significantes y en donde los interpretantes han encontrado nuevas corrientes para llevar a cabo el movimiento comunicativo, lo que es más, la cualidad de individuo-activo desde la creencia hasta la interacción, llevándonos a cuestionar la última en razón de la primera, en servicio de esta.

Aunque cabe agregar que, bajo esta misma corriente a la investigación, presentaremos una posible explicación en lo que respecta a la razón de ser de los llamados juegos de rol escritos en línea.

Y en otro aspecto, parte de la premisa de esta investigación aspira a presentar este hecho observable, bajo un desarrollo documental comprensivo e interpretativo, así como responsable. Permitiendo dimensionar la importancia de las propuestas dentro de la rama de la sociología de la comunicación, al tiempo que, de la sociolingüística, lugares donde podremos hallar conceptos y propuestas las cuales además de figurarse como críticas, hacen posible el esbozar un panorama para las transformaciones actuales y futuras en este campo. Que ha sido abarcado por otras ciencias tales como la comunicación e incluso la lingüística.

La presentación de esta investigación consta de tres capítulos, los primeros dos en tres partes por igual, en tanto, el último amerita un apartado más debido a la presentación del caso.

Este primer capítulo lleva por título “El lenguaje como objeto dinámico contextual”, y es en éste donde nos permitiremos abordar la médula de nuestra investigación con los siguientes tres conceptos en cada apartado: la semiótica peirceana, donde indagaremos más respecto a la semiosis como proceso tríadico de sentido y que Peirce extiende a diferentes apartados de su semiótica, inspirado por el *trívium* medieval, y que como más adelante presentaremos, contiene una vena ontológica que explica la postura de Peirce con la semiótica como una rama de la filosofía, y en específico del lenguaje; enseguida para el segundo apartado, encontraremos el proceso de la semiosis infinita, término acuñado por Eco, que pretende explicar la importancia del lenguaje como instrumento de sentido y significado constante quizá inevitable, y el cual se descansa sobre la teoría de Peirce, para optimizar el concepto; como último apartado del primer capítulo, explicaremos la creencia como móvil unificador entre la semiosis infinita y la triada peirceana, con el que comparte un individuo que conforma sus acciones a proporción de hábitos que, lo guían en el conocimiento del mundo.

Para el segundo capítulo que tiene por título “Los juegos de rol escritos en línea”, vamos a presentar, a lo largo de tres apartados, tres de los pilares que resultan de mayor relevancia a la investigación. Exponiendo, en el primero de éstos, la teoría del hombre lúdico y el juego en sí mismo, como una representación cultural del individuo donde expone el juego de su vida misma, en representaciones que, incluso si recaen en la fantasía, permiten el reconocimiento del entorno, una remitencia a la teoría del hombre lúdico de Huizinga; en el segundo apartado, daremos una descripción histórica de los juegos de rol que involucra su definición y sus orígenes; para concluir este capítulo, con un tercer apartado, especificaremos y ahondaremos en la dinámica de los juegos de rol escritos en línea en plataformas sociales, como es el caso de Facebook.

Posteriormente, habremos de exponer algunos ejemplos concretos de los juegos de rol en formato MUD (*multi user domains*, por sus siglas en inglés), también identificados como juegos de rol en formato escrito debido a su modalidad, dentro de la plataforma social Facebook, particularmente en el caso de la comunidad hispanohablante que abarca América Latina, e incluso España, analizados como sujeto de estudio dentro de la investigación

Permitiéndonos, para este punto, hacernos las siguientes preguntas que, resuenan en importancia para el segundo capítulo de esta tesis: ¿Cómo estas formas de comunicación virtual han reconfigurado la construcción del conocimiento y del individuo mismo? ¿Qué elemento hizo capaz que estos juegos se modificaran a la par que los individuos y sobrevivieran?

En el tercer capítulo, buscamos plasmar finalmente el propósito de nuestra investigación a través de la ejemplificación asociada a la teoría; teniendo como eje que para estas interacciones ampliadas la inevitabilidad de la crisis del signo se ha hecho evidente, y con ella algunas explicaciones dentro de los marcos de

estos teóricos han tenido que ser buscadas con intenciones de adaptación y no de adopción, lo cual traería consigo una reconfiguración de las perspectivas de estudio que permitirían dar una explicación a esta expresión del recalentado intelectual dentro de la industria cultural, es por ello que, teniendo por título “La creencia dentro de los juegos de rol escritos en línea: Reconocimiento y antilenguaje”, partimos para explicar la postura del lenguaje como semiótica social, dentro de la perspectiva de M.A.K Halliday, que se vuelve fundamental para la asociación entre las teorías que convergen en esta investigación, como es el caso de la teoría de Peirce y la teoría de Eco, las cuales comparten la naturaleza social del lenguaje, abordada cada una desde sus respectivos procesos como lo son, la semiosis para Peirce y Eco, así como el potencial de significado para Halliday.

Cabe mencionar que, la importancia de Halliday encuentra el espacio óptimo para desarrollarse, dentro del último apartado de esta investigación; con su concepto de antilenguaje, mismo que propone como un sistema generador de significados sociales propios de una subcultura, pero no rescatado de una realidad subjetiva sino de una contra realidad consciente.

Lo que proponemos en la recta final de esta investigación, es la examinación del caso como una propuesta que mantiene como fin, una relexicalización, característica distintiva de los anti-lenguajes, y la cual pretende re-construir la realidad del individuo y al individuo, fundado en los referentes empíricos observados a lo largo del periodo comprendido entre el 2015 al 2019.

Dichos aspectos, resultan indispensables para la comprensión y el análisis, como una re-introducción a la libertad e iniciativa en la vida de los individuos actualmente híper-comunicados, que resulta en una forma de recuperar la individualidad de la creencia, la necesidad de tomar las riendas de la construcción y conocimiento del mundo al acceder a formar parte de una anti-sociedad formada a partir de estos juegos.

En concreto, una de las aspiraciones fundamentales es remarcar la importancia de la sociolingüística en su vertiente cultural, siendo poseedora de elementos bastos para el análisis, escudriñamiento, y reflexión de fenómenos comunicativos y lúdicos, que en las últimas décadas han adquirido un auge voluminoso, y para los cuales la sociología puede ser más que una herramienta de estudio.

Finalmente, se ha destinado un apartado último, pero indispensable para el establecimiento y presentación de las conclusiones a las que esta investigación ha llegado con los precedentes antes exhibidos, acerca de la pretensión de los juegos de rol por fungir como un antilenguaje que permita la liberación de la creencia individual, por medio de la interacción y la comunicación virtual, obteniéndose una perspectiva enriquecedora de ambas incluso si es con fines que podrían ser tomados como poco serios como son los lúdicos.

Para concluir con esta introducción, estableceremos enfáticamente que, el objeto de la presente investigación, es el estudio de los juegos de rol escritos en línea en plataformas de redes sociales, desde una perspectiva sociolingüística que, se sumerge en el aspecto cognoscitivo del individuo. Con el objetivo de rescatar la importancia de la cara más creativa del individuo, la imaginación.

## CAPÍTULO I. EL LENGUAJE COMO OBJETO DINÁMICO CONTEXTUAL.

En este capítulo nos encargaremos de presentar una síntesis clara, precisa y muy concreta acerca de la teoría del lenguaje de Charles S. Peirce, a quien consideramos el autor base para nuestra investigación debido a la riqueza que su teoría ofrece a nuestra propuesta acerca de lenguaje como un objeto dinámico que dentro de los juegos de rol, como escenarios igualmente dinámicos, permiten al individuo impulsar su creatividad a su vez, se desarrollan como pequeños espacios de resistencia al diferenciarse de espacios ya legitimados tal como las editoriales o espacios académicos de difusión.

### 1.1 La semiótica peirceana

Charles Sanders Peirce (Cambridge 1839-1914) o *la bestia lógica* –como el gustaba de llamarse a sí mismo- y con justa razón, es el filósofo impredecible y caótico por excelencia, presuntuoso hasta por correspondencia, de ocupaciones variadas: desde químico hasta lógico de tradición matemática familiar, el pensador que retó a la filosofía a tornarse fenomenológica y pragmática siguiendo la tradición kantiana, que impulsó los límites de la lógica hasta la semiótica. Sin embargo, a pesar de lo variada que puede mostrarse su cartera de intereses, Deladalle apunta en su esbozo biográfico acerca del autor:

Durante toda su vida, fueron estos los tres grandes temas de reflexión: la lógica, la naturaleza del sentimiento – lo que rápidamente denominara primeridad– y el problema de las categorías. A estos temas aplicará el método analítico de los matemáticos, es cierto, pero también el método analítico de los hombres de laboratorio<sup>1</sup>

Y es que, a pesar de su incursión en otras áreas, Peirce vio en las matemáticas el método adecuado para aplicarse –en general- al estudio del pensamiento, que poco después derivaría en una inclinación a la gnoseología, que vio sus

---

<sup>1</sup> G. Deladalle. *Leer a Peirce hoy*. Traducción. p. 18

comienzos en la teoría de la significación y de los signos o semiótica<sup>2</sup>, y seguiría hasta la fenomenología o faneroscopia<sup>3</sup> como su doctrina de categorías y conceptos, pero no se detuvo ahí, pues gozó de incursionar en temas incluso metafísicos, como el del artículo *Un argumento olvidado a favor de la realidad de Dios* que se nos presenta como el pensamiento peirceano aplicado a través de la abducción como razonamiento válido para explicar la existencia de Dios.

No obstante, después de una pequeña remembranza de su obra, devolvámonos a su texto, *La teoría de la significación y los signos* (1968), de donde poco a poco va surgiendo la semiótica peirceana de fecundidad extensa, aunque no muy explorada a pesar de su anterioridad a la teoría de Saussure, hallando una explicación suficiente en la línea analítica y la línea estructuralista, correspondiente a cada uno, que siguieron los autores. Comencemos con una pregunta tan sencilla como indispensable: ¿Qué es la semiótica?

La semiótica contrario a lo mencionado unas líneas arriba, no tiene su nacimiento con Peirce, sino que se remonta a la antigua Grecia en esfuerzos existentes aunque no abundantes por dar los primeros destellos sobre una teoría general del signo, aunque filósofos como Aristóteles y Platón comenzaban a hablar acerca del lenguaje como bien se puede revisar en el *Peri hermeneias*<sup>4</sup> y *Cratilo*<sup>5</sup> respectivamente, cada uno defendía una tesis general sobre el origen del lenguaje y con mayor énfasis en nombre de las cosas que por entonces se mantenía dentro de dos vertientes claras y definitivas: la vertiente naturalista y la vertiente artificialista.

---

<sup>2</sup> Deladalle menciona en las primeras líneas del capítulo *La semiótica de Peirce como metalenguaje del funcionamiento del signo*: “[...] la semiótica peirceana es descrita como un metalenguaje instrumental, donde el juego de los signos o más exactamente de los signos-acciones o semiosis no es tanto el objeto como el método de producción del análisis de todo signo”. *Ibid.* p.93.

<sup>3</sup> La faneroscopia o ideoscopia, es el término que Peirce acuña para nombrar al contexto propio de su semiótica, la idea de la que se trata o “faneron” no es retomada de la tradición psicologista preponderante en el contexto bajo el que se desarrolla a diferencia de su contemporáneo Ferdinand Saussure, sino que le aparta completamente y afianza más a la sociología de Durkheim pero sobretodo se mantiene fiel a la filosofía y a la lógica. Rescatando que las categorías independientemente de su origen psíquico – pues no niega la posibilidad- jamás perderán su calidad lógica.

<sup>4</sup> Aristóteles, *Liber de interpretatione*, Bekker O. Gigon, Berlín: Walter de Gruyter, 1961.

<sup>5</sup> Platón, *Cratilo*, trad. cast. de U. Schmidt, México: UNAM, 1988.

Mientras Platón defendía la existencia de una doctrina ontológica de ideas subsistentes para las que un legislador o nomotetes, llámese al personaje encargado de la contemplación de las cosas, debía de asignar nombres. Aristóteles, por otra parte, planteaba una doctrina donde los signos lingüísticos aún no designados como tal, cumplían una función artificial de fines culturales y se afianzaba por la convención lo que significa el objeto a través de una idea mental catalizada por el pensamiento. Con esta concepción es Aristóteles quien otorga el primer acercamiento al lenguaje como hoy se conoce, como un producto social.

Pero finalmente, en el marco de la antigua Grecia, fueron los Estoicos los encargados de proporcionar una teoría general acerca del signo liderados por Zenón de Citio y de quien encontramos precedentes con los megáricos<sup>6</sup>, en suma, en este proceso sígnico primero documentado se introducen elementos que marcan un hito pues señalan la importancia del usuario dentro de este proceso, aunado a tres elementos más ubicados como: signo o significante (semaion/ semeion), el significado o sentido (semainómenon/lektón) y el objeto físico o referencia (tynjanon/pragma).

Cabe mencionar que esta construcción teórica respecto al signo resulta de una conformación admisible y precisa a los límites que abarca en tanto al aspecto de la significación del signo total.

---

<sup>6</sup> En su libro *La semiótica: Teorías del signo y del lenguaje en la historia*, Mauricio Beuchot afirma que Zenón de Citio retoma a los megáricos como Eubúlides de Mileto, Diodoro Crono y Filón de Megara. La escuela megárica retomaría luego de la muerte de Sócrates, la tarea de sintetizar la teoría de Parménides acerca de lo único eterno e inmutable en el ser con el concepto superior de Sócrates, el bien. Su fundador Euclides de Megara afirmaría que la única existencia de un bien único con las características de inmutabilidad e identidad a sí mismo, era de un solo bien conocido como verdad, intelecto, Dios. Por lo cual, el conocimiento de la verdad era la única virtud y las demás se constituirían de sus variedades, y en contraposición, la diversidad de las cosas representarían una entidad irreal. Esta escuela filosófica seguiría los métodos de la dialéctica y la heurística y más tarde tras la fusión con la escuela cínica, se transformaría en la escuela estoica de mano de Zenon el Estoico; lo que explicaría la cercanía de doctrinas entre los megáricos y los estoicos.

Más adelante, autores como San Agustín (Tagaste, 354-430), representaron una tradición greco-medieval sugerente y enriquecedora, que solicita atender con especial atención a motivo de la presencia del argumento que expone el padre de Hipona: Con una perspectiva enfocada a lo sensorial, no solo retomó la tradición griega de lo natural y lo artificial sino que clasificó estos últimos, les nombró signos humanos a partir de los sentidos afectados. Exponiendo la posibilidad de comunicar sin transmitir, como en el caso de la vista.

A la par Juan Duns Escoto (Escocia, 1265-1302) propone su definición del signo, la cual debemos mencionar asemeja a la de Charles S. Peirce y que enuncia, parafraseando al autor, que SIGNIFICAR representa REPRESENTAR algo AL INTELECTO, y al tiempo lo que se significa es concebido por el intelecto, una postura adoptada por la escuela escolástica que siguiendo a Aristóteles colocó al pensamiento como mediador entre realidad y signo.

Empero, las probabilidades de obtener una teoría como la de Peirce sin los antecedentes antes mostrados le vuelven casi inexistentes, y nos aventuramos a realizar tan atrevida observación a razón de la importancia mayor que adquiere con Tomás de Aquino (Roccasecca 1224-1274). El Aquinante es con seguridad uno de los autores más prolíficos para la semiótica, abarcando desde aspectos del signo hasta el acontecimiento semiótico en sí mismo, sin embargo, nuestro interés particular yace en el *verbum mentis*,<sup>7</sup> doctrina con la que Peirce guarda semejanza pues es el verbo mental una equivalencia total a la categorización que realiza sobre la palabra mental y la palabra oral, siendo la primera presentada por el lógico estadounidense como arquetipos universales que se ubican por sobre las instancias personales existiendo por sí mismas, un ejemplo

---

<sup>7</sup> Para el Aquinante, el *verbus mentis*, o verbo mental, al igual que la palabra mental de Peirce se muestra como un arquetipo universal que puede entenderse como el “origen” a través del cual los individuos van a ir comprendiendo y creando instancias personales, dígame de otro modo, un marco de experiencia que guíara como en la realidad los juegos MUD a pesar de someter estos últimos a la imaginación.

claro es el que expone el matemático sobre la palabra en la pizarra, si dicha palabra es borrada aún seguirá existiendo en el pensamiento.

Aquí creemos conveniente hacer un pequeño paréntesis para realizar las aclaraciones pertinentes a la información manejada; si bien la teoría general de signos ha sido un tema atendido a lo largo de la historia del lenguaje, existe un enjambre conceptual que se ha ceñido desde sus comienzos, y que demanda de su aclaración para una comprensión adecuada de las siguientes páginas.

Hablar de estandarizar la teoría de signos, implica señalar su tradición bipartita o tripartita, acaso sea una de las principales diferencias que señalan los autores, dentro del área de participación de componentes del signo. Con ello el signo contiene un significante y un significado, o bien un significado, un significante y un interpretante.

Para explicar cada uno de estos, difícilmente discordantes, tomaremos a tres semiotistas de diferentes etapas de la historia y les haremos coincidir con otros, en una propuesta que pretende demostrar que la teoría semiótica tiene una conformidad ineludible.

El signo lingüístico une no una cosa y un nombre, sino un concepto y una imagen acústica. Esta última no es el sonido material, cosa puramente física, sino la psíquica de ese sonido, la representación que de él nos da el testimonio de nuestros sentidos [...] Y proponemos conservar la palabra signo para designar el conjunto, y reemplazar concepto e imagen acústica respectivamente con significado y significante.<sup>8</sup>

En palabras más concisas, Saussure (Ginebra, 1857-1913) lingüista iniciador de la semiología<sup>9</sup>, y en general, de la línea estructuralista dentro de la semiótica

---

<sup>8</sup> F. Saussure, (1965). *Curso 98 en Curso de lingüística general*. trad. cast. de A. Alonso, Editorial Losada, 1988. pp. 91-93

<sup>9</sup> Saussure plantea en su *Curso de lingüística general*, una teoría general del signo a pesar de su noción sistémica dentro la lingüística estructural que él mismo fundó, y a la que se suscribieron muchos autores y entre los que encontramos a la escuela de Tartú, Eco y Greimas, por mencionar. La semiología como se

pronuncia una dualidad s gnica: significado como concepto o imagen mental y significante como la imagen ac stica de la palabra en acci3n. La cosa y la palabra, aunque y es necesario reafirmar, la cosa no como una entidad f sica necesaria ni exclusivamente, si no al referente en raz3n a nuestros sentidos.

Si tuvi semos que designar algo que sea la vida del signo, tendr amos que decir que es su uso [...] El error que estamos expuestos a cometer podr a expresarse as : estamos buscando el uso de un signo, (una de las razones de esta falta vuelve a ser que estamos buscando ‘una cosa que corresponde a un sustantivo’).<sup>10</sup>

En lo que parece una peque a disrupci3n, Wittgenstein (1889-1951) nos se ala con precisi3n, que el signo es por s  mismo significado y significante, elemento donde se fusionan bajo una tercera pieza no-dicha pero que es posible inferir bajo una cuidadosa reflexi3n de este peque o enunciado: la tercera pieza es el sujeto, quien emplea el signo y por tanto, busca en sus usos los significados. Ya no hay entidades f sicas o abstractas, y aunque el autor representa la semi3tica de principios del siglo XX<sup>11</sup>, nos posibilita el avistar y distinguir los cambios.

[...] signo es lo que ha sido instituido para significar otra cosa; en cambio, la cosa es [algo] que tiene una significaci3n absoluta, no relativa a otra cosa. De donde no es inconveniente que sean lo mismo el signo y la cosa respecto de cosas diversas, como tambi n un mismo hombre es padre e hijo.<sup>12</sup>

Por otra parte, Tom s de Aquino (Roccasecca 1224-1274) lo dice en su *In I sent*, el signo posee dos elementos: lo que significa y lo que va a representar, aunque lo anterior es la idea m s b sica de todo un cuerpo conceptual propuesto por el Aquinante, quien al igual que Charles S. Peirce, asisti3 con mayor atenci3n la

---

nombr3 a esta teor a de Saussure, recoge su diferencia de la semi3tica de Peirce en el  rea donde coloca este estudio, mientras Peirce le coloca dentro de la l nea de la filosof a, Saussure le sit a en el plano de la psicolog a social.

<sup>10</sup> L. Wittgenstein, *Los cuadernos azul y marr3n*, p. 31.

<sup>11</sup> Para Beuchot, Wittgenstein as  como Gottlob Frege y Bertrand Russell conducen la l nea anal tica de la semi3tica, una conjunci3n socioling stica, donde contrario a Russell que le asign3 al lenguaje una visi3n conductista, Wittgenstein le condujo por un camino donde fue capaz de formular su teor a del lenguaje seg n su uso.

<sup>12</sup> Tomas de Aquino, *In I Sent.*, expositio textus.

filosofía del lenguaje y logró conjuntar una serie de tradiciones anteriores de manera casi artesanal, afinándolas lo necesario para alcanzar perfección y amplitud en su teoría.

Es por ello que, aunque en el interludio de 1200 a 1800 la presencia de semiotistas no fue inexistente puesto que es posible encontrarnos con Raimundo Lulio en el siglo de oro español, e incluso, en el México Colonial como es referido por Beauchot<sup>13</sup>. Sin embargo, no representaron una influencia o al menos una cercanía como Charles S. Peirce a Tomas de Aquino, ya le habíamos mencionado algunas líneas arriba y para poder retomar nuestra línea central concluiremos este paréntesis con la respuesta a la pregunta ¿qué es la semiótica?

De este modo, y según Beauchot:

La semiótica (que también ha recibido el nombre de 'semiología' y otros más) es la ciencia que estudia los signos en general; todos los signos que formen lenguajes o sistemas. Empezó estudiando las condiciones de significación de los signos lingüísticos, [...] Se entiende por signo todo aquello que representa otra cosa. Es decir, lo que está en lugar de otra cosa, que hace sus veces. La cosa representada es el significado.<sup>14</sup>

Con esto, se puede entrever que la semiótica es en concreto: La ciencia que estudia el signo en general. Empero esta generalización manifiesta la extensión permisible de perspectivas que se expandieron hasta la filosofía del lenguaje. Ejemplo de lo mencionado es Charles S. Peirce, quien inició con las pretensiones generales de una semiótica como la mencionada por Beauchot, no obstante, su tradición matemática, imprimió un sello vital para su teoría y la extendió hasta rozar con la filosofía del lenguaje.

---

<sup>13</sup> Tras la exposición de tres autores, Mauricio Beuchot nos habla de un desarrollo en la teoría semiótica dentro de tierras novohispanas, importante. Que fue decayendo conforme a la importancia que la filosofía en Europa fue marcando sobre el conocimiento por arriba de la lógica y la semiótica.

<sup>14</sup> M. Beuchot, *La semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*, p. 7

Así como Tomas de Aquino, la bestia lógica siguió el camino de la semiótica como parte de la filosofía, en preciso de la lógica, y sus estudios se mantuvieron intactos en el área de la teoría del signo, a diferencia de su contemporáneo francés Ferdinand Saussure fundador de la semiología.

Ahora bien, hay una importancia implícita en la mención del lingüista francés en contraposición con el lógico estadounidense, por encima de la diferencia entre semiótica y semiología.

El primer problema – y a éste limitaremos las observaciones que siguen – que encuentra el lector de Peirce o de Saussure es el del contexto en el cual se originaron y se desarrollaron la semiótica peirceana y la semiología saussureana.<sup>15</sup>

Partiendo de la observación de Deladalle, quien cita a Mounin<sup>16</sup> en su descripción de Saussure como *hombre de su época*, y parafraseando lo que significa esto: Saussure afirmó su teoría dentro de la psicología asociacionista que se mantenía vigente, al igual aunque no en misma medida, que en la sociología durkheimiana. Hecho que se constata en los conceptos que plantea del hecho lingüístico como *entidad psicológica*, y a su vez el lenguaje como *hecho social*, señalando Deladalle, lo que resultó de una contradicción de la que solamente pudo salir bajo la distinción de la lengua del habla<sup>17</sup>.

En tanto, Peirce se mantuvo a raya e incluso, llegó a negarse completamente ante el psicologismo lo que le permitió mantener una postura sociológica congruente, tachando a los actos psíquicos de la parte más oscura de los hechos, y para la que en una correspondencia con Lady Walby, anunció que habría de abstenerse a recurrir a la psicología pues carecía de sentido si no tenía

---

<sup>15</sup> G. Deladalle, *Leer a Peirce hoy*, p. 122

<sup>16</sup> G. Mounin, *Saussure: Presentación y textos*, p. 21

<sup>17</sup> G. Deladalle, *op.cit.* p. 122

que ver con la ideoscopía. La ideoscopía o faneroscopía, hace referencia particularmente al contexto de la teoría semiótica peirceana que remite al fenómeno –o faneron- que se encuentra en la mente, encuentre o no una correspondencia en lo real, y en el modo que sea, siendo su naturaleza lógica y autónoma de su origen, incluso si este fuera psicológico. <sup>18</sup>

Por consiguiente, es comprensible que la semiótica de Peirce desde un inicio (al igual que Tomas de Aquino) se mostrara como una relación y, por tanto, su importancia radique en ser una relación con fines cognitivos; para la bestia lógica, el signo y su importancia recae en los hábitos y las acciones que puede desatar.

La semiótica trídica de Peirce empieza como todo estudio sobre el signo, dividiéndola en tres ramas que se basaron en el Trívium medieval o las ciencias medievales del discurso: La primera, gramática pura con su estudio de los signos y sus conexiones. La segunda, la dialéctica pura con su estudio de los signos en relación con las cosas. La tercera, la retórica pura con su estudio de las modificaciones propuestas por los usuarios. Pero no es el objeto que nos ocupa en esta instancia, aunque en un futuro será referida.

Como se refiere al hablar de Peirce, su tradición matemática fue relevante a sus estudios, sin embargo, no fue la matemática la que definía su pensamiento, sino la química y esto se explica con Deladalle:

Peirce es un empirista evolucionista cuyo maestro fue Kant, la ciencia de la referencia, la química y el método experimental. El empirismo peirceano no es el empirismo de los hechos en el sentido material del término, sino el empirismo a salvo de los hechos, a salvo de sí mismo, el empirismo fenomenológico de Kant. Por cierto, no son las formas a priori (espacio y tiempo) de la sensibilidad lo que lo salvan, sino la creencia transformista en la continuidad de la experiencia del espacio y el tiempo [...] la semiótica no es una teoría propuesta por Peirce referida a lo que

---

<sup>18</sup> *Íbid.*, p.123.

hoy llaman signos; es la definición misma del pensamiento. La clave del pensamiento de Peirce es la química. Los elementos constitutivos del continuo, por discretos que sean, no son atómicos como lo son para Wittgenstein, sino que tienen “valencias” que les permiten asociarse a los demás elementos y constituir y reconstituir indefinidamente el continuo espacial, temporal y mentalmente.<sup>19</sup>

Una vez señalado esto, nos quedan muchos espacios por llenar. En este punto, va a ser importante explicitar de lo que habla Peirce como continuum y posteriormente valencias, porque representa el principio de sus relaciones de valencia que, derivaran eventualmente en las categorías fenomenológicas peirceanas que conforman al signo.

Hay que distinguir que el continuo o continuo, es tanto como un concepto general como un objeto en la matemática. Para Peirce el continuo fue un concepto general, un signo, un absoluto que no puede ser reconstruido a partir de sus puntos y que requiere de un entendimiento sintético. Porque solo entonces lo general es lo rico en posibilidades, en potencial para superarse en espacio y tiempo, liberador de particularidades y acceso para la generalidad lógica. Pero este continuo tiene en su carácter fundamental la semejanza en cada una de las partes con el todo, y cada parte debe modelarse en singular pues se hace imposible hacerle en conjunto, aunque acotemos que, sigue siendo un todo y las partes se relacionan de manera infinitesimal.<sup>20</sup> Esta relación es equiparable a la que se establece en la química, llamada valencia –y que mantiene este nombre dentro de la teoría peirceana- y que se utiliza para denominar a la cantidad necesaria de electrones que se deben ceder o aceptar para realizar un enlace, una unión.

En este aspecto, no son los electrones nuestro interés, sino la relación de ceder y aceptar lo estrictamente necesario para que se establezcan relaciones infinitesimales entre las partes. Esto es lo mismo que ocurre con el pensamiento,

---

<sup>19</sup> G. Deladalle, *Leer a Peirce hoy*, p. 83

<sup>20</sup> A. Oostra, *C. S. Peirce y el análisis. Una primera lectura del continuo peirceano*. Boletín de matemáticas, Nueva Serie, XI, p. 20-21.

un continuo irreversible y que va constituyéndose, aunque para Peirce escribe Deladalle:

[...] es que no se pueden pensar más que en tres [valencias]: la relación monádica (si acaso esta expresión tiene un sentido), la relación diádica y la relación tríadica.<sup>21</sup>

Las relaciones de valencia, por consiguiente, dieron origen a las tres categorías fenomenológicas peirceanas: la Primeridad (relación monádica), la Secundidad (relación diádica) y la Tercereidad (relación tríadica). Categorías de carácter ontológico que construyen el signo.

Para Charles S. Peirce, esta idea fundamental yace en reconocer la realidad como una tríada, donde cada relación establecida a su vez dentro de ella será una relación tríadica, y así sucesivamente. Los elementos que componen esa tríada mutarán en sus aplicaciones, sin embargo, la forma y el contenido que aguardaran en ella se mantendrán, y serán las que permitan al sujeto ir conociendo el mundo. De manera que, los juegos de rol únicamente se volverán otro resultado de estas mutaciones, mencionadas.

Para la Primeridad, se hará definiéndose como todo cuanto sea posible real o imaginario, una categoría caracterizada por la indeterminación y resultando de una naturaleza de cualidad llana, sin embargo, encuentra apertura a la pérdida de su cualidad de indeterminación a través de su función como superficie primaria posible a la perfilación de la concreción. En palabras más claras por parte del autor en *Seis semiólogos en busca del lector*, Victorino Zecchetto: “Es el modo de ser de aquello que es tal como es”<sup>22</sup>. Es principio, es la cosa que en su ser antes de ser concreción es todo lo que puede ser pensado o dicho.

---

<sup>21</sup> G. Deladalle, *Leer a Peirce hoy*, p. 84

<sup>22</sup> V. Zecchetto, V. *Seis semiólogos en busca del lector* p. 53

Para la Secundidad, habrá de definirse como todo aquello realizado, lo que ha ocurrido y por tanto se concretizó, así que es posible. Su importancia recae en la relación que establece con la Primeridad, ya que se habla de un modo de ser en relación a un segundo. Según Zecchetto, no es “el modo de ser de lo que es tal como es”<sup>23</sup> pues la interferencia o bien llamada relación con un segundo elemento, pero en exclusión con un tercero, ya sea en una especie de relación/combate de la Primeridad con otro fenómeno incluso si son análogos, lo que se explicaría como una igualdad pero no un ser en sí. Con lo que se sostiene como el elemento ocurrido, el evento causado, el fin.

Como categoría final la Tercereidad, la bestia lógica le encuentra para situar a las leyes y normas, bien a esa validez lógica que regirá la relación posteriormente establecida entre Primeridad y Secundidad, pues resulta de una suerte necesaria para que se establezca. Este elemento es síntesis, es ordenador y a su vez generador, es para Zecchetto: “El modo de ser de aquello es tal como es al relacionar una primera y segunda cosa”<sup>24</sup>.

Estas categorías deben ser atendidas de manera reflexiva para ser comprendidas, sobre todo porque no han de ser atribuidas de manera específica o puntual a un tema en particular, sino a una generalidad significativa para el individuo; Peirce agrega además que estas categorías originan una concepción de jerarquización que es útil identificar conjuntamente a tres modos de distinción útiles para evocar posteriormente en la relación de estas tres categorías.

Siguiendo esto, la *precisión* es el primer modo de distinción, el que mejor señala el carácter jerarquizado de las relaciones, a diferencia de la *discriminación* que implica sentido y no jerarquiza, al igual que *asociación* que prescinde de la jerarquización y depende únicamente de las asociaciones de ideas. Pero la primera es sin duda alguna, la que debe ser manejada con cautela pues involucra un proceso lógico de concepción o inferencia sin necesidad de otro elemento.

---

<sup>23</sup> *Ibidem*. Loc. Cit., p.53

<sup>24</sup> *Ibidem*, Loc. Cit., p. 53

Con la descripción anterior, queda establecido que estos elementos aguardan una relación jerarquizada entre ellos, el primero existe por sí mismo, en tanto el segundo va a establecer una relación con el primero, y el tercero establece una relación con el primero y el segundo de manera indisociable. Así las categorías están ordenadas y ordinales.

En suma, veremos que estos elementos no existen por sí mismos, ya que, anteriormente hemos hablado que para Peirce la importancia del signo es, en tanto a los hábitos y acciones que desata, haciendo referencia a su función cognoscitiva y la cual es presentada como un juego interminable entre categorías donde un primero va a llamar a un tercero a remitir a un segundo el cual también este primero remite, un proceso que se conocerá según Peirce como: *semiosis*.

La semiosis en estricto, es el objeto de la semiótica y se trata de un proceso de inferencia que desempeña el papel de experiencia en cada momento de la vida, pudiendo aplicarse a cualquier aspecto como en este caso particular, es la comunicación. Dentro de ésta, existe aún la distinción entre signo-acción que es el proceso en explícito, mientras el signo-representamen puede ser considerado como la inferencia o el proceso en implícito.

A partir de esto, podemos partir con la semiosis abiertamente al reconocer los elementos formales que la componen: el representamen, el objeto inmediato y el interpretante. Cada uno de estos elementos corresponde a un lugar en las categorías fenomenológicas, siendo el representamen/Primeridad, el objeto/Secundidad y el interpretante/Tercereidad, elementos inseparables para la semiosis, para el signo triádico. Términos que son funciones y no elementos en relación, lo cual los subsumirá a la constante relación con otros elementos con quienes cumplirán otra función, en otra semiosis, pero que no dejaran de caminar en triada.

Como ejemplo abstracto, lo que en una semiosis es el interpretante para otra semiosis se volverá en representamen obligado por el mismo representamen de la anterior semiosis. Cumpliendo un elemento cualquiera de los tres papeles categóricos de la semiosis.

Dicho todo lo anterior, es la semiosis de Peirce el proceso más dinámico y flexible a pesar de su apariencia rigurosa, para lo que vale decir que el autor no dudó en alambicar su categorización de tres a nueve relaciones o funciones según la categoría:

- 1.- En el representamen: el cualisigno, el sinsigno y el legisigno.
- 2.- En el objeto: el ícono, el índice y el símbolo.
- 3.- En el interpretante: el rema, el decisigno y el argumento.

Debemos comprender que, aunque parte del estudio de la semiosis peirceana se debe a la identificación en el análisis del papel que cada elemento juega.

Sin embargo, en esta investigación, no estudiamos la semiosis peirceana estrictamente sino le estudiamos en relación a un fenómeno comunicativo que, recordemos, es la comunicación virtual por medio de los juegos de rol escritos. Los cuales son desempeñados, por sujetos que se encuentran en un proceso constante de semiosis, y que por lo expuesto con anterioridad aunque sin aún obtener la información necesaria para una afirmación, inferimos que este proceso se lleva a cabo es innegable, y que es su misma naturaleza abierta y perfectamente flexible, lo que genera una falla por parte del interpretante al realizar una relación de elementos inexacta.

## **1.2 La semiosis ilimitada.**

Umberto Eco (Alessandria 1932-2016) filósofo, novelista, y un semiótico metódico y apremiante como refiere Karina Vicente en el libro *Seis semiólogos en busca del lector*, la tradición le sitúa en la línea estructuralista directa de Saussure y que comparte con otros como Derrida y Greimas, sin embargo, su logro más exquisito resultó de la reunión armoniosa de la lectura de Saussure con Peirce.

De tendencia a la semiótica aplicada a la cultura, podemos encontrar en esa línea el texto *Apocalípticos e integrados ante la cultura de las masas* (1965), una reflexión histórica a su tiempo sobre el rol de los medios en el aspecto intelectual y el tema de la circulación de los mismos, tema que se ciñe al concepto de *industria cultural* acuñado anteriormente dentro de la escuela de Fráncfort en manos de Theodor Adorno (Fráncfort 1903-1969) y Max Horkheimer (Stuttgart 1895-1973) en un artículo escrito durante 1944-1947, llamado *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas* y que formaría parte del libro *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos Filosóficos*.

De esta manera el concepto de industria cultural retornó en palabras de Eco, no obstante manteniéndose como Adorno y Horkheimer lo postulan, dado que, hablar de industria cultural como la crítica que fue presentada, es hablar de un sistema totalizado producido por los modos de cultura de masas exhibidos dentro, tales como el fascismo alemán y el capitalismo estadounidense, cuyo objetivo enfrentó a la cultura como objeto sensible representado por el arte en algo completamente utilitario y de producción industrial, que tiene como objeto principal su venta por medio de los medios de comunicación que, mantienen como función principal la ideología, el inculcar el mismo sistema para asegurar la obediencia a su mayor fin, el interés del mercado.

Por supuesto, ello supone una vinculación de lo cultural con el modo de producción actual, el capitalismo. Así como también que la producción en masa ultrajara el valor estético que el arte debía poseer. En consecuencia y como ya

se ha mencionado, esta intención totalizadora llevó a homogenizar con la estandarización y, a otorgar un sentido de semejanza al todo, que se escuda bajo un manto de falsa identidad de lo universal y lo particular, pero que es incapaz de ocultar de su naturaleza la previsibilidad que, como característica, atrofia la imaginación y espontaneidad de los sujetos.<sup>25</sup>

Con lo anterior, hemos de recordar que nuestro caso en esta investigación se nos presenta en el contexto de esta industria cultural, donde los juegos de rol se perciben como una expresión de libertad contra el recalentado intelectual que aprisiona actualmente al individuo en su dimensión creativa.

No obstante, nuestro interés por Eco no proviene de su estudio de la comunicación en masa, sino del acogimiento de la teoría peirceana sobre la semiosis como proceso cognoscitivo.

Para Eco la teoría trídica de Peirce se trata de un redescubrimiento del signo como proceso de inferencia, y no como la representación de una cosa en lugar de otra, como mera reducción a pares y a una entidad biplanar (una especie de crítica a la visión saussureana). Una observación interesante que hace Eco, expresa:

Por consiguiente, solo hay signo cuando una expresión, queda, inmediatamente atrapada en una relación trídica, en la que el tercer término – el interpretante- genera automáticamente una nueva interpretación, y así hasta el infinito. [...] En realidad el signo es lo que siempre nos hace conocer algo más.<sup>26</sup>

El signo es entonces una fuerza por sí misma, es el movimiento en sí y no el instrumento, o como Peirce afirma: el signo que el hombre utiliza es el hombre

---

<sup>25</sup> M.Horkheimer, T. Adorno. *La industria cultural: Ilustración como engaño de las masas en Dialéctica de la ilustración, fragmentos filosóficos*. Edit. Sudamericana, Buenos Aires, 1988, pp. 165-212.

<sup>26</sup> U. Eco, *Semiótica y filosofía del lenguaje*.p.14.

mismo. Y como el hombre mismo, éste va en un constante progreso, tejiendo el conocimiento.

Para realizar este análisis, Eco integra elementos para dar luz a la semiosis ilimitada, un proceso en el que cada signo implica la asociación de un significante con un significado, entiéndase por expresión-contenido. Esto, por medio de una convención que se lleva a cabo basándose en un código, sin embargo, el proceso no se detiene ahí, puesto que se debe dar una adecuada traducción del signo con relación a otros signos, y para que sea posible, se debe dar dentro de las limitaciones y, justamente en el contexto adecuado para que obtenga validez interpretativa.

Precisamente, en la semiosis ilimitada el interpretante adquiere toda su importancia, puesto que es aquí donde iniciará el proceso (recordemos que Primeridad y Secundidad son en tanto hay una Tercereidad) del signo, y lo irá desarrollando como proceso cognoscitivo, bajo su condición de unidad cultural. Dentro de un sistema que, a su vez, va a seguir generando contenido pensable al interior de sus límites.

Eco llega a la definición de cultura misma como, un *sistema de signos* que van siendo significados en cada proceso. Sea como significados nuevos o significantes, por interpretantes que se conectan con otros significantes y así sucesivamente. Y retomando las teorías de la información, también habla de la comunicación como un proceso por medio del cual un emisor va a transmitir un mensaje proveniente de alguna fuente, a través de un medio hasta un receptor, el cual va a tener que decodificar el mensaje a pesar del ruido o distorsión comunicativa que éste pueda sufrir.<sup>27</sup> Estos *sistemas de signos* que mencionamos unas líneas arriba, son códigos compuestos naturalmente y artificialmente, una distinción que nos remonta a la antigua Grecia con Aristóteles y Platón, aunque reformulados a los tiempos donde la naturaleza se representa

---

<sup>27</sup> U. Eco, *Tratado de semiótica general*, Barcelona, Lumen, 1985.

por la genética y lo artificial por la cultura. Empero, son estos últimos los que forman parte de la comunicación, volviéndose indispensables.

Lo anterior nos lleva a hacernos una pregunta respecto a la comunicación virtual. Para algunos sociólogos, el hablar de la interacción requiere de un contacto *face to face*, sin embargo, otros tantos contraponen que no es necesario. Aun en el caso que el terreno virtual fungiera como contexto común, como situación actual. Vale preguntarnos si ¿la independencia de los contextos culturales de cada usuario obstaculiza la interacción?, ¿acaso podríamos hablar de una interrupción durante el proceso de semiosis?

El novelista italiano nos advierte en la línea de su página 74 del libro *Signo*, con particular determinismo:

Solo el mapa de la semiosis, tal como se define en determinado estadio del proceso histórico (con la baba y los detritos de la semiosis anterior que arrastra consigo), nos dice qué somos y qué (o cómo) pensamos.<sup>28</sup>

En concreto, y dentro de nuestra interpretación: la semiosis ilimitada es un proceso de interpretación durante el cual, cada elemento deberá de ser decodificado con un sistema semiótico y donde la interpretación de cada significado permitirá conocer y comprender *algo* respecto al otro y, lo que a su vez, va a decir algo del sujeto que interpreta. Por lo que además de ser un proceso de interpretación, también, es una herramienta para el aprendizaje del sujeto. Al mismo tiempo, permite la construcción-deconstrucción de sentido, puesto que cada experiencia será significada en tiempo-espacio real. Es además, el fenómeno cognitivo básico para cualquier comunicación. Con todo, es preciso subrayar que Eco aclara la nula existencia de entidades metalingüísticas o universales<sup>29</sup>.

---

<sup>28</sup> U. Eco, *Signo*, Barcelona, Labor, 1994, p. 74

<sup>29</sup> Umberto Eco en su libro *Semiótica y Filosofía del lenguaje* recalca que cada signo es un interpretante sujeto a interpretación, es por ello que sus características han de depender del contexto o circunstancias

Retomando esta línea, es imprescindible recurrir al concepto de iconicidad e iconismo – realizando su debida diferenciación- , debido a la importancia que recae en estos conceptos en tanto a su relación con la interpretación. La iconicidad es también un concepto trabajado por Peirce (entre otros autores), y que entenderemos como la semejanza que aguarda un signo con lo que representa.

Surgiendo una duda al respecto de la noción del signo que planteamos en cuanto a la teoría peirceana. Nos cuestionamos ¿es representación o proceso?

En efecto, para Peirce el signo es una relación que hace posible el proceso de cognitivo. Lo que no exenta su calidad de representadora, pues remontándonos a las tres relaciones de valencia, Charles S. Peirce recobra la noción de continuum, planteada desde los griegos hasta Kant y adquirida posteriormente por la matemática. Dicho concepto general debemos entenderle tal y como Peirce le hizo, como un signo, un absoluto general que no permite entenderse en cuanto a particularidades. Sin embargo, entre su condición general, requiere de la semejanza para que todas las partes que le compongan encuentren similitud en el todo, haciendo factible la conexión entre partes de manera ilimitada.

Esta conexión que, de manera ilimitada genera un conocimiento, hizo posible el planteamiento, del filósofo estadounidense, sobre un método intermedio. Donde la posibilidad existe en el plano general, sin certeza, y el plano de la esperanza, en la experiencia futura al éxito, o como Deladalle cita a Charles S. Peirce:

[...] formar una predicción general sin certeza positiva de que tendrán éxito en un caso particular o general; su justificación consiste en que es

---

dentro de las cuales este se emplee. Otorgando así un carácter inalcanzable a la clasificación de signos, calificando no obstante, la clasificación de Peirce como integradora aunque incompleta,

la única esperanza posible de pautar racionalmente nuestra conducta futura, y que en la inducción fundada en la experiencia pasada nos alienta a tener esperanzas de que tenga éxito en el futuro.<sup>30</sup>

Con el concepto de *abducción*, Peirce buscaba la respuesta a la exposición del dilema que suponía que la relación entre signo-representamen y signo-interpretante, no fuese de descubrimiento sino de invención. Con el signo-representamen como entidad preexistente al signo-interpretante, no le quedaba más que construir el significado. Lo que denotaría que el principio de jerarquía, que fundamenta y contiene la relación trídica, fuera violentado.

La abducción resultó ser una razón suficiente para que, la bestia lógica, postulara este nuevo método, sin pretender desplazar a cualquiera de los otros dos – inducción y deducción- más bien sumarlo y complementándolos entre sí.

En tanto la inducción busca similaridad en sus inferencias, la abducción busca lo opuesto a lo conocido, por medio, también, de la inferencia. Es una búsqueda de causas, de apreciación del caso y no de las leyes.

La abducción representa el tercer elemento –una constante que es imposible evitar en Peirce y su filosofía-, necesario para el conocimiento del mundo. En tanto: la deducción es una certeza ideal, la inducción una empírica certeza, y finalmente la abducción manifiesta una ilusoria certeza. La abducción, independientemente de ser un método de investigación, juega un papel vital dentro de la teoría de signos de Peirce. Hallaremos, además, que hay similitud con la teoría planteada por Goodman, acerca de la implantación y la proyección. Así, el último término hace referencia concreta a la investigación y al paso específico de la verificación dentro de las teorías duelistas-epistemológicas. Al contrario de la implantación, que debe ser vista como hábito mental, se ve involucrado con los principios del pragmatismo, la fijación de la creencia y el

---

<sup>30</sup> G. Deladalle, *La epistemología en Leer a Peirce hoy*, p. 170

hábito en cuanto a movimiento, hablando del movimiento del hábito, específicamente.

Con lo anterior estipulado, no carece de sentido la importancia que se le ha otorgado dentro de esta investigación a la noción de creencia dada por Charles S. Peirce, pues dentro de ella interpretamos y proponemos el fundamento que sostendrá a la comunicación virtual, como un proceso operativo comunicativo admisible dentro del sistema social, en un sentido operacional sin intervenciones culturales. No obstante, estas intervenciones existen y es posible explicarlas como una operación neguentrópica, reflexión que retomaremos más adelante.

Sin embargo, y continuando con la iconicidad y con la aclaración pertinente, haremos una comparativa diferenciadora entre este concepto y el iconismo, los cuales Umberto Eco enfrenta en su libro *Tratado de semiótica general*: la iconicidad no es, sino una imagen mental que requiere de una *percepción adiestrada*<sup>31</sup> en una determinación cultural definida. A la vez expresando, que la iconicidad no es característica única de los signos icónicos (como Peirce sostiene) sino que se habla de una característica general entre los signos, a la cual Eco denominó, iconismo. Siendo cualquiera que sea el signo, éste va a denotar en referencia a su similitud o semejanza con las propiedades extrínsecas e intrínsecas del objeto, y cuando habla de denotar, Eco se refiere a que, al igual que la bestia lógica, el icono es la imagen mental sobre el objeto externo y no el objeto externo por sí solo.

Pese a su impoluta definición, Umberto Eco no pretende caer en la omisión, en lo que el denominaría el problema icónico, y que establece en tres puntos:

---

<sup>31</sup> El novelista italiano nos devuelve un poco al cometido del interpretante como entidad cultural que va a otorgar el significado “necesario” y “suficiente” para la interpretación y construcción del sujeto en torno a la experiencia.

- 1.- La naturaleza icónica de la percepción.
- 2.- La naturaleza fundamentalmente icónica del conocimiento humano.
- 3.- La naturaleza de los llamados *signos icónicos* o *hipo iconos*<sup>32</sup>.

Con su respectiva interpretación, la primera parte de la problemática recae según el semiótico italiano, en la *percepción similar*, que no es sino la analogía de las propiedades de lo representado con la imagen mental, y en general en la problemática del iconismo, aspecto que Umberto Eco refuta, de las teorías formuladas en los 60's y 70's de mano de diversos autores como Goodman (Somerville 1906-1998) y su libro *Los lenguajes del arte* (1968), Greimas (Tula 1917-1992) y su colección *Semántica estructural* (1963), *En torno al sentido* (1970) entre otros, añadiendo que no existe lineamiento que, estipule que debe darse por semejanza. En su lugar, propone que esta iconicidad es primaria y escapa de clasificación e incluso de una de definición. Esta iconicidad primaria sería esqueleto de la interpretación puesto que incluirá en el proceso, interpretaciones figurativas dadas por el contexto y una porción de construcción personal acerca de lo percibido, entre estos elementos, como si de una formula se tratara. Se entremezcla un elemento que Eco nombra *estímulos sustitutivos*, encargados de interpretar por lo que inferimos, a través de asociación y un previo acervo de experiencia.

En consecuente, los estímulos sustitutivos se clasifican en:

- 1.- Prótesis que son estímulos que ocupan para reparar una falla o *la falta de*<sup>33</sup>, que a su vez, se subdividen en:

---

<sup>32</sup> En el libro *Seis semiólogos en busca del lector*, la autora María Laura Braga nos hace una acotación de importancia resolutive, al aclarar que en la actualidad los "signos icónicos" son más allá que experiencias visuales como anteriormente se tenía comprendido.

<sup>33</sup> Eco, Umberto. Traducción de Victorino Zecchetto. Kant y el ornitorrinco. Milán, Bompiani, 1997, p. 317.

- I. Sustitutivas por su carácter de *estar en lugar de*.
- II. Extensivas por su carácter de prolongar la acción natural.
- III. Magnificentes como en el nombre lo dice, por su carácter de ampliar lo que el cuerpo no puede realizar.
- IV. Especular o espejo, por su carácter extensivo e incluso intruso, llegando a ser una representación pura o *pre-semiótica* pues su carácter carece de interpretación.

## 2.- Huellas que son estímulos por inferencia.

Respecto a los estímulos especulares, existe una demarcación indispensable para nuestra investigación, a pesar de no manifestar estrictamente la naturaleza del caso; el caso de los estímulos paraespeculares como lo representa la imagen televisiva, para la que Eco menciona:

[...] la materialidad de la pantalla desempeña la misma función de canal que el cristal del espejo. En la situación ideal de transmisión en directo de circuito cerrado, la imagen de TV es un fenómeno paraespecular que nos muestra exactamente aquello que está sucediendo en ese momento (también si aquello que sucede es una puesta en escena) y se disuelve en el instante mismo en el que el evento se extingue.<sup>34</sup>

Bajo estas palabras podemos afirmar que el autor coloca bajo la misma categoría, de estímulos perceptivos, a un espejo que a una pantalla. En este caso, la pantalla representa en tiempo real una situación, aunque con un cambio de dimensiones. Esto significaría que todo lo transmitido por ésta no es más que un estímulo perceptivo, y por tanto no incluye un proceso semiótico o de pensamiento, excepto que, se habla únicamente de imágenes.

¿Y si el texto se transmite a través de una pantalla no carece de su cualidad de imagen, pero es posible significarlo? ¿Es posible entonces que se aplique a los juegos de rol escritos en línea, dado que, no pierde cualidad? Umberto Eco se

---

<sup>34</sup> *Ibíd.*, pp. 328-329.

pregunta si es posible disociar el proceso de semiosis de la idea del signo, a lo que él mismo afirma positivamente.

Tras la afirmativa del intelectual italiano, viene la razón dada por la diferenciación entre percepción primaria y el proceso semiótico. La primera siendo una actividad *pre-categorial*, entiéndase, por anterior al proceso semiótico, aunque indica el inicio del mismo, no implica sino, únicamente un proceso de percibir y reconocer, sin ninguna reflexión que medie lo percibido por los sentidos. Por otra parte, el proceso semiótico, por medio de la inferencia, nos permite crear un signo. Es la inferencia lo que distingue uno de otro, algo que Eco nombrará: semiosis primaria.

Ahora bien, Eco no se quedó inmóvil frente a la semiosis primaria sino que acuñó un término asociado a ella conocido como tipo cognitivo, cuya pretensión es explicar cómo funciona la semiosis primaria: maquinándose por medio del tipo cognitivo como esquema que va a intervenir entre lo percibido y lo conocido, entre lo que intuimos y el concepto.

No obstante, si Umberto Eco refinó el concepto de semiosis, encontraremos en el filósofo estadounidense Charles S. Peirce, que ya se había tanteado el terreno dentro de la filosofía con dos conceptos que en breve exploraremos y analizaremos: la duda y la creencia.

### **1.3 La creencia.**

La creencia como lo define la Real Academia de la lengua española es “firme asentimiento y conformidad con algo”<sup>35</sup>.

---

<sup>35</sup> Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23ª.ª ed.). Consultado en <https://dle.rae.es/>

Con antelación habíamos presentado el término de creencia dentro de la doctrina de Charles S. Peirce y esbozado un poco su naturaleza, sin embargo, no le habíamos otorgado un lugar específico dentro de ésta, el escritor Raymundo Ramos (Piedras negras 1934-2017) le bosqueja de la siguiente manera:

[...] el pragmatismo funge como investigación gnoseológica de la realidad, es importante precisar que el pragmatismo al que se refiere el filósofo americano es el pragmatismo metodológico, que converge hacia los “hábitos” previos a la facticidad y no el pragmatismo filosófico de implicaciones psicologistas.<sup>36</sup>

Ante lo que parece un giro incomprensible dentro de nuestra investigación, es importante revelar que nuestro interés no se halla dentro del pragmatismo en un estricto sentido, aunque bien, Peirce fue padre del pragmatismo o pragmatismo y su intención se hallaba dentro de la teoría del conocimiento o gnoseología, lo que nos atañe, converge en la intención de este pragmatismo: los hábitos.

El desarrollo de este apartado conviene a la parte más fundamental y, nos enlaza con el caso que gira en torno esta investigación: la creencia como parte fundamental para la comunicación virtual y en general, para el proceso de conocimiento del individuo, lo que la vuelve fundamental para pensar en la sociedad, y acercarla al campo de la sociología.<sup>37</sup> No hablamos de la acción interactiva, sino del previo que permite que la interacción se lleve a cabo, que el mensaje sea comprendido para que a su vez, la comunicación sea posible como proceso semiótico.

Ahora vamos a incursionar dentro del concepto de creencia, y parafraseando a Peirce en su texto *La fijación de la creencia*, se debe entender y comprender como un estado mental posterior al razonamiento, y que viene en conjunto con

---

<sup>36</sup> R. Ramos. *Charles Sanders Peirce: La bestia lógica en La sociología estadounidense*. Ensayos y textos. Laura Páez, editora, México, UNAM, ENEP Acatlán, 2003, p.p 23-46

<sup>37</sup> Para Charles S. Peirce, en su ensayo sobre el pragmatismo del año 1877: La creencia no debe verse en un entendido de fe o religión, sino como un hábito mental, por medio del cual se determinan las acciones como hecho racional.

la duda, siendo ésta el estadio anterior al razonamiento. El primero es un reforzamiento a nuestros hábitos mentales, mientras el segundo se delimita como un estado en donde la incomodidad apremia y motiva al individuo a salir de sí mismo para alcanzar un estado de satisfacción del cual no habrá de querer salir.

En esta dicotomía duda-creencia, lo que resulta será un proceso de conocimiento del sujeto, mediado por el principio de inferencia, que tal como lo define Peirce:

Lo que nos determina a extraer, a partir de premisas dadas, una inferencia más bien que otra es un cierto hábito de la mente, sea constitucional o adquirido. El hábito es bueno o no, según produzca conclusiones verdaderas o no a partir de premisas verdaderas; y una inferencia se considera válida o no, no especialmente por referencia a la verdad o falsedad de sus conclusiones, sino en la medida en que el hábito que la determina es tal como para en general producir o no conclusiones verdaderas. El hábito particular de la mente que gobierna esta o aquella inferencia puede formularse en una proposición cuya verdad depende de la validez de las inferencias que el hábito determina; y a esta fórmula se le llama un *principio directriz* de la inferencia".<sup>38</sup>

A partir de esto, interpretamos que la creencia es la meta a llegar generalmente para el individuo, adoptando dentro del mismo un impulso activo que le va ofrecer un modo de actuar dadas determinadas circunstancias. Pero no es únicamente la creencia la que tiene este efecto activo sobre el individuo, puesto que, por su parte, la duda ofrecerá un estado casi de malestar que lo hacia la indagación como proceso de inferencia.

Aunado a ello, la duda será la determinante en cuanto al modo de producción de la creencia que, como estado mental se mantendrá estático no así en su contenido. Un aspecto que creemos importante remarcar, pues modifica el curso de la acción no la facticidad.

---

<sup>38</sup>C. S. Peirce. *El hombre, un signo (El pragmatismo de Peirce)*, José Vericat (trad., intr. y notas), Crítica, Barcelona 1988.

Por otra parte, Peirce va a reafirmar la naturaleza egoísta de la creencia como un estado de satisfacción que tiende a la felicidad, como aquel hábito que guiaría la vida del sujeto de no haber objeciones. Pero la objeción mayor es, tal vez, que el sujeto es un ser social a quien estas permisiones egoístas se le impiden.

Correspondiente a ello, la tenacidad para mantener intacta una creencia raya en lo irrisorio y lo irracional, ¿dónde hay cabida para negar todo por debajo de la creencia? Resulta peligroso el condenarse de esa manera, es motivo suficiente para que lo social apele contra la creencia y el individuo ceda ante las creencias ajenas. Comenzando el hilar de creencias influyéndose unos con otros, con el único fin, ya no solo de mantener la creencia, sino de fijarla en una comunidad.

Los fines obtenidos de la creencia, debemos recordar, no vienen dados en el sentido de creencia como lo menciona la Real Academia de la Lengua Española, que si bien, el sujeto debe encontrar una conformidad respecto a algo, ese algo es un hábito dentro del pensamiento o el hábito del pensamiento, dicho puede ser analizado como:

- 1.- Aquel que se fortifica en cada asociación ejecutada, el hábito es pues, el hábito de asociar y disociar el signo-interpretante en el proceso llamado semiosis, que nos culmina en una construcción de un objeto dinámico, y que requiere de un análisis convirtiéndole en definición misma.
- 2.- Por otra parte, este hábito puede tener una tendencia a unificar un saber sin opción a replica otorgándole un carácter de verdad –parcialmente- absoluta y realidad misma.

Para ambas acepciones, el hábito se emplea con el interpretante, de ello que su nombre sea interpretante final. Este interpretante final a su vez se subdividirá – una particularidad de la bestia lógica que buscaba refinar cada parte sin dejar de

ser integradora y total-, en interpretante dinámico, como el significado que tiene el objeto sobre del sujeto, a comparación del interpretante inmediato que no posee referencia real sino que se mantiene dentro del esquema de la imaginación, y por último, encontramos el interpretante final que, interviene en lo futuro y en la planeación del mismo.

Pasado, presente y futuro, son los tres momentos de todo tiempo que se conjugan a cada movimiento dentro de la semiosis como la vida misma.

La semiosis se debe tomar en equivalente, a la inferencia. La semiosis es un proceso tríadico que depende la creencia como hábito, y como tal, es un proceso epistemológico más que un proceso comunicativo, y no puede abandonar su naturaleza tríadica dentro de los tres métodos que hemos señalado líneas arriba: la deducción, la inducción y la abducción, así como el interpretante en sus tres momentos, representan los tres momentos del conocimiento, es por ello, que se le reconoce como una semiosis vivida. Y esta semiosis ¿es capaz de aplicarse a los juegos de rol de qué manera? Al estar totalmente sincronizada a la existencia del sujeto y la cual carece de la habilidad para autodestruirse o autoanalizarse, la semiosis vive del sujeto y con él, lo que sitúa al juego como parte de este proceso.

Con lo anterior, deseamos hacer un pequeño análisis previo a la exposición del segundo capítulo pero que hilvana con éste, por lo que lo consideramos importante; la relación entre la abducción, la semiosis y la creencia de Peirce, así como de la semiosis ilimitada de Eco, no es más que su categorización dentro del proceso de construcción de conocimiento del individuo y, en general, de las implicaciones sociales que ambas teorías respaldan. Recayendo en la posibilidad y permitiendo un margen, al azar dentro de lo actual en un acontecimiento singular.

Respecto a este aspecto, la comunicación como operación dentro de un marco social, encuentra su sentido en la naturaleza misma del individuo como animal social, social por necesidad y porque dentro de esta necesidad encuentra la oportunidad de individualidad, mediada por la libertad de expresarse racionalmente.

Cabe enfatizar que, esta investigación no apunta a una comunicación abierta, sino a aquella situada dentro de las características de lo descrito. Pero, en la que interviene un efecto virtual dentro de lo inmaterial y que a diferencia de un libro, no concluye sino que se mantiene activa y sobre todo se va significando por un individuo en una ausencia de tiempo y espacio de la realidad. Esta última recordemos, ha resultado de uno de los grandes vicios del lenguaje: el lenguaje y la realidad, donde uno existe en tanto al otro, como la razón misma y termina bloqueando la posibilidad misma del individuo de construirse.

Pero el signo existe, no podemos negar ello, y su influencia en el sujeto tampoco. Entonces ¿qué ocurre con el individuo en este proceso? En particular, cuando se analiza bajo un contexto como lo son los juegos de rol escritos en línea, término en el cual debemos ser cautelosos, puesto que implica la catalogación precisa.

Exactamente es la dimensión del interpretante, la que va a jugar el papel primordial dentro de esta investigación; Charles S. Peirce declaró la existencia de una división en los signos con los lineamientos para las categorías como la jerarquización, recordemos que Primeridad es solo consigo mismo mientras la Secundidad es con la primera y únicamente es hasta la Tercereidad que ambas pueden ser en un presupuesto.

De entre esta división es la última del interpretante, el argumento, la que nos permite comprender al signo dentro del sistema de interpretación como signo, y no como la proposición o dicisigno anterior a ella, ya que se dedica a comprender

en cuanto al objeto, rescatando exclusivamente lo real. Así como la rema previa a la preposición que, se sitúa en el terreno de la semejanza y es comprendida a partir de las características meramente.

Debemos dar un paso adelante y percatamos que la teoría de Charles S. Peirce es sumamente enriquecedora por su influencia más sociológica que psicológica, como en el caso de Saussure y Lady Welby, sobre todo esta última, donde podemos hallar una teoría similar a la peirceana dentro de la significación, y que para esta investigación nos proporciona un marco idóneo para el análisis de la comunicación virtual y la interacción en sus novedosas modalidades.

Puesto que, la semiótica peirceana es una semiótica de la representación y de la comunicación, vamos a hallarnos en donde se presenta el sujeto como sujeto, al tiempo que se van preparando las credenciales de presentación. Convirtiendo la comunicación en un acto individual preciso y en un acontecimiento en y dentro de la historia. Es indispensable para estos momentos, recordar los propósitos de la presente investigación.

En este capítulo hemos podido establecer con la mayor claridad lograda por nuestras reflexiones, que la teoría peirceana posee el cuerpo conceptual adecuado para abordar un tema de interacción comunicativa en presentación de juego.

No obstante, si bien esta investigación aborda un tema de interacción, no es la interacción en sí misma la que interesa, sino el proceso cognitivo y los hábitos que se encuentran tras de ésta, todo por medio del signo que es poseedor de sus propios hábitos.

Con esta intención, hemos de remitirnos a un apartado anterior para asentar nuestros propósitos: *La semiosis ilimitada*, donde se ha planteado la

problemática de la naturaleza icónica de la percepción y la iconicidad como propiedad primaria, reconocida y enfatizada por Eco, debido a que propone se debe olvidar la semejanza como lineamiento indiscutible para ésta. Reflexionando con esto, que es necesario entenderla como una herramienta y no como producto final, siendo que esta herramienta va a convenir de lo figurativo hallado en el contexto, al igual que del acervo personal y lo construido a través de éste para interpretar. Lo cual no entra precisamente dentro del proceso semiótico, según Umberto Eco, sino que es *pre-categorial*.

¿Y por qué la interpretación carece de fuerza dentro del enfoque para la interacción comunicativa?

Hagamos un pequeña comparativa para esta pregunta; pese a que teorías de la interacción como la de Erving Goffman (Mannville 1922-1982) sitúan como pilares de la interacción conceptos como *percepción e interpretación*. Ambos conceptos, dentro del plano semiótico trazado por Charles S. Peirce y Umberto Eco, caen en un escalón *pre-categorial* para el que no se requiere de reflexión y por tanto, inferencia que pueda crear un signo. Sin embargo, en la interacción no se puede no-comunicar pues la presencia de señales es continua, y sobre todo no debemos de olvidar que, la comunicación no se recluye en el habla. En efecto, ambos ejemplos caen en un nivel de conciencia práctica<sup>39</sup> y la comparativa no hace más que mostrarnos similitudes, nos muestra interacción comunicativa.

A pesar de ello, la diferencia radica en la *situación*, concepto atribuido en este texto a la teoría de Goffman. Donde la interacción encuentra las pautas

---

<sup>39</sup> En el apartado de las páginas 77-80 de *La constitución de la sociedad: Bases para la teoría de la estructuración*, Anthony Giddens nos habla de las prácticas sociales llevadas a cabo por los agentes en la estructura social para su mantenimiento, entre las que ubica la *reflexibilidad*, la *racionalización*, y lo que nos atañe en este texto, los *niveles de conciencia*. Estos niveles los divide en tres: Conciencia práctica, considerada la más importante y que supone que el agente conoce y desarrolla una acción sin capacidad de expresarlo; conciencia discursiva que permite al agente expresar en palabras su conciencia; y nivel inconsciente que hace referencia a experiencia restringidas del agente.

contextuales para mantenerse y comunicar, otorgando identidad a los sujetos, que sumergidos en una dramaturgia,<sup>40</sup> se conforman en roles y conforme al otro.

En tanto que, con Charles S. Peirce, no es la situación sino la creencia y la duda los que actúan como agentes activadores en la construcción del conocimiento que el individuo va realizando. A su vez, éste razona ansioso por deshacerse de la angustia que le provoca la duda y ansioso por llegar a la creencia del hábito, al hábito del pensamiento y a la constante asociación y disociación de signos con interpretantes.

De esta manera, en esta investigación se pretende atender el proceso semiótico, a la inferencia que conlleva a ese estadio posterior al razonamiento, denominado creencia. Al movimiento ilimitado de las construcciones mentales atravesadas por el tiempo, y que permiten escapar una parte en la inmediatez del significado y otra quedarse atrapada en la imaginación.

Permitiendo comunicar, ser entendidos, desarrollarse cognoscitivamente, a la par de la innovación tecnológica que ha trastocado todas las esferas, incluidas las lúdicas. La comunicación virtual se ha reconfigurado y con ello los sujetos, al igual que sus formas de emplear la experiencia. Percibiendo lo que no está físicamente sino como un espejo redimensionado, cambiando sus formas de construir el conocimiento y construirse culturalmente. Todo esto como una reintroducción a la libertad e iniciativa en la vida de un conjunto de sujetos.

En resumen, en este capítulo, fuimos capaces de leer el esqueleto de esta investigación, el eje que lo sitúa dentro del interés de la sociología al presentarse como tema que interfiere directamente en el individuo y, no solo en su relación

---

<sup>40</sup> Erving Goffman desarrollará una teoría dramática de mediano alcance, en la que su interés prevalecerá en el llamado, “trabajo de la cara” donde habla de la existencia de “máscaras” que fungirán un papel específico dentro de la interacción que se esté llevando a cabo. A su vez esta interacción estará guiada por los “roles” que consideraría una dosificación de lo individual del sujeto, que deberá arrojar una serie de imágenes idealizadas del mismo sujeto.

dentro de la sociedad, sino en la conformación de la sociedad dentro de sí, y de él como parte de esta. Los juegos de rol, son entonces, apenas una pequeña proyección muy actualizada de las nuevas formas que ha adquirido la experiencia, al ajustarse a los medios disponibles.

## **CAPÍTULO II. LOS JUEGOS DE ROL ESCRITOS EN LÍNEA.**

Hablar acerca de los juegos de rol requiere de un particular y cuidadoso tratamiento debido a la amplitud con la que el término es empleado en diversas disciplinas, característica que puede llegar a confundir y que, para esta investigación, lograría anular toda su intención si no es definida adecuadamente.

El desarrollo de este segundo capítulo tiene como objetivo el ilustrar el tema de los juegos de rol en su formato escrito y dentro de la modalidad virtual. Desarrollando el tema y esclareciendo las dudas que puedan ir surgiendo en el camino acerca del mismo; con plena conciencia de la atención que requiere cada aspecto, exponiéndolos de manera jerárquica y con el soporte de algunas tesis doctorales, que abordan los juegos de rol en el aspecto más amplio y desde diferentes perspectivas que irán enriqueciendo el análisis. Permitiendo que nuestro aterrizaje en una modalidad tan específica, como la mencionada arriba, sea el adecuado para esta investigación.

### **2.1 Juegos de rol: Sobre el juego.**

En consecuente, en este primer apartado hablaremos de los juegos de rol, qué son y sus antecedentes. Para poder partir hacia arriba del escalafón, con el formato escrito en el que se desarrollan y finalmente su inclusión dentro de plataformas virtuales, sin olvidar clarificar su importancia como actividad lúdica y de recreación para los sujetos que le practican.

Empleamos el término de práctica al situarnos dentro de la teoría del hombre como un *Homo Ludens*, esbozada por Johan Huizinga (Groninge 1872-1945) en su libro del mismo nombre. Huizinga desde la introducción nos deja claro que una función tan importante como la reflexión dentro de la vida del hombre es el

jugar, adjuntándole una cualidad fabricadora e incluso creadora. Sin embargo, hace una negativa a incluir esta función como una simple manifestación de la cultura o bien una función biológica, apoyando una postura donde la cultura misma invita a jugar y se convierte, por tanto, en un fenómeno cultural.

Lo cual es importante de señalar, dado que, Huizinga le sitúa, no únicamente por el desarrollo que representa para la cultura sino como origen mismo de ésta, en una reflexión que se funda en la concepción del juego como un significativo lubricante de la convivencia humana en virtud de su carácter lúdico.

Pero ¿a partir de qué momento se puede hablar de la presencia del juego en la vida del hombre si éste, el juego, es origen de la cultura? ¿En qué momento, el juego se vuelve parte de este proceso de construcción del individuo?

Haciendo un breve paréntesis sobre la capacidad del juego, este último, menciona el filósofo neerlandés, es capaz de situarse dentro del ámbito de lo racional por la cualidad creadora, a su vez proviene de lo irracional teniendo como ejemplo los animales jóvenes jugueteando mientras corretean. Por lo cual, a pesar de las reflexiones posteriores en el texto, acerca del inicio del juego desde el lenguaje, debemos establecer que no repele la parte irracional del juego sino que le enlaza a la noción de *espíritu* que según sus palabras:

[...] al conocer el juego, se conoce el espíritu. Porque el juego, cualquiera que sea su naturaleza de modo alguno es materia. Ya en el mundo animal rompe las barreras de los físicamente existentes. Considerado desde el punto de vista de un mundo determinado por puras acciones de fuera, es, en pleno sentido de la palabra, algo *superabundans*, algo superfluo. Solo la irrupción del espíritu, que cancela la determinabilidad absoluta, hace posible la existencia del juego, lo hace pensable y comprensible. La existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos. Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que seres de razón, puesto que el juego es irracional.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> J. Huizinga, (1938). *Esencia y significación de juego como fenómeno cultura en Homo Ludens*. trad. cast. de E. Imaz, Alianza Editorial/Émece editores, 1972. pp. 14-15

Ya con lo anterior, se nos permite comprender dos puntos importantes dentro del estudio del juego:

1.- El juego tiene como esencia un espíritu de carácter inventivo, que va impulsando la vida cultural a través de sus mitos y sus cultos. Lo que, a su vez, este espíritu irá fluyendo por medio del lenguaje, de manera que para Huizinga, el lenguaje no es sino un canal donde lo físico llega hasta el plano de lo mental.

2.- Es el primer punto el que da cabida a la comprensión y reflexión acerca de la importancia del juego como una expresión de la existencia misma del sujeto, que va participando dentro de éste. De esta manera, el juego se vuelve un espejo como si se tratará de la vida misma<sup>42</sup>, este mundo paralelo a lo puramente físico o natural y dentro del que va ascendiendo a la escala del pensamiento y la imaginación, mediante la que se apropia el sujeto del mundo.

Remitiéndonos al primer capítulo, la importancia del juego del lenguaje o del juego dentro del lenguaje, recae en su posición como acceso a la esfera de lo racional, que finalmente permite comprender el mundo y ese espíritu que, desde primera instancia, yace en el juego y le da forma a la propia existencia de los sujetos. Y que finalmente le coloca como fundamento de la cultura para Huizinga.

Pero, de resultar de una hazaña tan crucial como otorgar sentido a la existencia del sujeto no se estaría hablando del juego sino de algo más. Motivo por lo cual

---

<sup>42</sup> Según Johan Huizinga, de entre las características del juego no solo se halla la libertad dando pauta a un juego libre así como también, como segunda característica, a un juego que replica una conciencia de inferioridad que se sabe no es la vida misma en sí, por lo que le adapta en su forma de broma completamente opuesta a lo serio, a la vida como es. Y es en el mismo momento en que éste se está ejecutando que su cualidad de juego le permite no prestarse a mayor seriedad y dar lugar al entusiasmo, que entonces concluye en la cancelación de la broma que representa el juego, lo serio y la broma, el primero sobre el segundo van conjugándose como dos momentos los cuales lejos de caer en la contradicción o la ambigüedad, marcan los límites de lo que es el juego.

encontramos que además de ser libre y funcionar como sí, el juego es desinteresado, pues lo que se halla entre sus líneas de ejercicio no es algo que a la vida le sea necesario o un objeto de deseo. Razón que le permite ir a la conquista del azar en un presente que no se alborota ansioso frente a un futuro incierto de restringirse al plano de la vida.

Es este sentido plano del presente que define los límites del juego en espacio y tiempo, agotándose a sí mismo y sellando con esto su forma cultural que se perpetra en sí misma, en tanto que:

El juego cobra inmediatamente sólida estructura de forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado. [...] Pero todavía es más clara la limitación especial del juego. Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano.<sup>43</sup>

Esta cualidad se magnifica de manera positiva bajo el orden que instruye en su interior y le vuelve propio, convirtiéndose en lo que el mundo imperfecto de la realidad no-es. Otorgándole una cualidad de sacralidad al momento, en que el juego limitado y perfecto se nos muestra como un mundo temporario con su orden, sus reglas, y su propio hechizo, esta sacralidad funge como propiedad que le permite destacar de lo habitual. Además, cuyos fines tiene el representar algo, o bien, ir en lucha por algo. En el primer aspecto, cabe recalcar que se habla más allá de una simple representación, puesto que el juego guarda entre sus pretensiones la participación mediante la identificación de los sujetos que lo practican y sobre todo, la resolución de la tensión<sup>44</sup>. De este modo, finalmente, se concreta el sentido en que empleamos el término de “práctica” para el juego,

---

<sup>43</sup> J. Huizinga, (1938). *Esencia y significación de juego como fenómeno cultura en Homo Ludens*. trad. cast. de E. Imaz, Alianza Editorial/Émece editores, 1972. pp. 23

<sup>44</sup> En su libro *Homo Ludens*, Huizinga hace referencia a la tensión como otra característica de los juegos en donde el azar es el eje principal, no olvidemos que el juego se muestra como la conquista del azar, de esa incertidumbre a la que se tiene tendencia a domar sin certeza de lograr el cometido pero con la creencia que podría salir bien.

pues requiere de la repetición de esta representación alterna y particular en su espacio y tiempo.

## **2.2 Juegos de rol: Definición y antecedentes.**

En el primer apartado de nuestro capítulo creímos conveniente abordar el primer aspecto de los juegos de rol, o el juego en sí, para ir colocando en terreno a quienes pudieran resultar de una suerte, principiantes en el tema de los juegos de rol. Parafraseando a Héctor Sevillano Pareja en su tesis doctoral *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: Tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*; hablar de una definición para los juegos de rol, es hablar de una tarea compleja por la naturaleza propia del objeto que intenta definir en virtud de la amplitud y variedad con la que cuenta, tanto en su sistema de desarrollo como en la ambientación, siendo quizá este último aspecto el menos espinoso.

Imaginemos pues un videojuego por ordenador con el escenario, los personajes y una ambientación otorgada mediante gráficos. Luego entonces, vamos a por otra puesta, una donde hay un libro con ilustraciones y un compendio de aclaraciones, quizá obtengas de éste algunos otros accesorios o requieras de ellos, como una libreta y pluma o lápiz por decir menos. Y si nos movemos un poco más podemos apreciar una pequeña obra de teatro, donde los personajes no son sino un conjunto de sujetos que reunidos se guían por una historia, visten de acuerdo a ella y actúan como en cualquier puesta de escena sin juzgar la calidad histriónica de sus acciones.

Y como estos escenarios existen otros tantos más que cabe aclarar, nunca se encuentran cerrados pues parte de su riqueza se halla en la interacción con otros dentro del juego, estén o no en el mismo espacio físico mientras radiquen en el mismo espacio y tiempo que el juego ordena. Tampoco carecen de reglas, sean en mayor o menor grado estrictas, las reglas existen porque debe existir un espacio de manejo de la situación que permite mantener la fantasía y no

devolverse a la realidad, incluso si el juego es *como si* fuese una réplica, sigue construyendo realidad como un simulacro.

Los juegos rol pueden definirse entonces como un juego donde un grupo de sujetos se dan a la tarea de construir una historia, cada uno desde su papel, a partir de un conjunto de reglas y de una ambientación madre, que concluye por constituirse como el tiempo y el espacio donde el juego se construirá y consumirá en sí mismo.

Podríamos encontrar un símil en una obra de teatro, donde cada jugador va a desempeñar un rol dentro de un mundo temporario e imaginario, y de esta acepción los juegos sustraen su nombre, pero a diferencia de una obra de teatro, los actores no encuentran en este escenario y sus acciones una manera sino de entretenerse. Sin las presiones que conlleva el aprender los diálogos de un personaje e incluso la afrenta que puede suceder por la crítica. La creatividad y la imaginación fluyen en forma de improvisación, con el único límite de un argumento únicamente inicial que, aunque demarca, no condena.

No obstante, encontramos que, si bien existen roles o papeles a desplegar, aquí entra un agente activo al desenvolvimiento del juego: el sujeto o jugador. Quien es capaz de desarrollar un personaje desde cero en tanto cumpla con las reglas y la ambientación, ya sea personalidad o apariencia, habilidades u otras características, a diferencia de los juegos de mesa, los juegos de rol funcionan en tanto otorgan un grado de confianza en el jugador para seguir interpretando.

Hemos redactado una definición que nos ha permitido ingresar de manera adecuada al mundo de los juegos de rol en su cuestión más primaria: ¿Qué son realmente los juegos de rol escritos en línea para el individuo? Pero el camino a recorrer en esta investigación es aún largo, ya que nos queda intentar responder a varias incógnitas, siendo la más próxima ¿cómo nacen estos juegos de rol?

Según en la Revista Electrónica de Didáctica nº27 que lleva por título *Español como lengua extranjera*:

La creación del juego de rol se atribuye generalmente a William A. Gramson, profesor de sociología estadounidense. En 1966, puso en marcha el SimSoc (Simulated Society), esto es, un juego utilizado en la universidad para abordar diversos aspectos de la sociología, la política y la comunicación. Su característica principal residía en que no se fijaban reglas estrictas, pues se fundamentaba en la interpretación, el diálogo y la creatividad. En primer lugar, cabe destacar que esta táctica consiste en que los estudiantes adopten un papel que tendrá que interpretar a lo largo de una actividad de la forma más espontánea y creíble.<sup>45</sup>

Como se puede entrever entre las líneas de nuestra anterior cita, los juegos de rol existen desde hace poco menos de medio siglo, al menos con fines pedagógicos. Sin embargo, sus fines lúdicos pertenecen a al menos veinte años antes e incluso en su forma más rústica, a hace cuatro mil años atrás. La razón detrás de nuestra reflexión es a causa del origen incierto de los juegos de rol pero que algunos hombres dedicados al tema –en su mayoría jugadores de rol– han situado en los juegos de guerra (conocidos en inglés como *wargames*), que a su vez tienen su origen en el espacio de lo militar.

Al señalar los juegos de guerra hemos de desplazarnos a juegos tan antiguos como el Ajedrez o el Go, derivados de los juegos de guerra, pero que no respetan la antigüedad de la práctica de tácticas de guerra que surgen a la par que las primeras luchas, según Sevillano:

Los juegos de guerra contemporáneos son originarios de Prusia, apareciendo a finales del siglo XIX. El juego Kriegspiel (en alemán juego de guerra) es el primero que introduce unas marcas en un tablero y utilizar (sic) unos dados para determinar los elementos aleatorios de la batalla. Después de la Guerra Franco Prusiana, los ingleses crearon su propia

---

<sup>45</sup> G. Triovato. *Aspectos lúdicos en la didáctica de la mediación lingüística y cultural para estudiantes de español L2: el juego de rol como actividad para fomentar la competencia pluricultural y el aprendizaje cooperativo*. Revista Electrónica de Didáctica ELE, DialNet, 2015, N°25, p. 123

versión, que comenzaron a utilizar para realizar entrenamientos de tácticas militares y predecir posibles resultados de batalla.<sup>46</sup>

Con lo señalado, algunos autores refieren que así, era usual que los sub-oficiales o las tropas aprendieran a trabajar en equipo para enfrentarse a un enemigo real representado por el otro equipo y que, buscaba fomentar habilidades entre los militares, principalmente. Estos juegos sumados a lo que se conoce como especulación bélica, una actividad desarrollada en los diarios, fue la evolución de la guerra, el impulso modificador que dio cabida a lo más parecido a los juegos de rol como se conocen en la actualidad, por particularidades como le son la complejidad e inmensidad de escenarios posibles.

No obstante, el libro publicado por H.G.Wells (Bromley 1866-1946) *Pequeñas guerras: un juego para niños de entre doce y ciento cincuenta años y para aquellas muchachas especialmente inteligentes a las que les gustan los libros y los juegos de chicos*, publicado en 1913 es considerado como uno de los primeros reglamentos formulados para un *wargame*. Mismo que describe, con particular delicadeza y detalle, desde tácticas de batalla hasta pompas militares, que solamente pudieron brotar de una mente tan brillante como la del escritor de *La guerra de los mundos* o *La máquina del tiempo*, ambas obras literarias de ciencia ficción un género en el cual Wells destacó. De entre las sugerencias que se pueden hallar en este libro, podemos encontrar la del uso de figurines en el tablero de juegos, práctica que perdura hasta nuestros días en juegos como *Calabozos y dragones* (conocido en inglés como *Dungeons and dragons*).

Atendiendo una línea temporal, únicamente bastaría medio siglo después para que, durante la década de 1950, un sujeto de nombre Charles Roberts fundará *The Avalon Game Company* (como se conocería más tarde, *Avalon Hill*). De esta compañía, la cual provendría el juego *Tácticas*, un juego de guerra que marcaría el comienzo del imperio del entretenimiento con una cantidad alta de juegos de

---

<sup>46</sup> H. Sevillano. *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Tesis doctoral. Universidad de Salamanca. 2009. p. 158

guerra puestos a la venta. Volviéndose pioneros en un mercado, que en su mayoría estaría dirigido para el público mayor de edad, al igual que, por tratarse de juegos de rol entre los que figuran títulos como, *James Bond 007* y *RuneQuest*. Ambos del año 1983. Aunque los juegos de rol fueron sus cimientos, la compañía no demoró en aventurarse a los videojuegos para dejar en rezago a los juegos de rol en sus primeras formas, como juegos de tablero.

Por otra parte, aunque el avance de *The Avalon Hill* le condujo a otro tipo de mercado, otros creadores de juegos no abandonaron el mercado. Aun cuando mencionamos 1983 como el año en que dos de los juegos de rol más importantes salieron al mercado, según Jean-Sebastián Dubé en su tesis *Jouer (dans) le texte : des jeux de rôle aux médias interactifs narratifs informatisés* cita a Fine<sup>47</sup> quien sitúa el comienzo de los juegos de rol en la década de 1970 y que parafraseándolo: El entusiasmo que trajo consigo la publicación de *El Señor de los Anillos* en 1955 por J.R.R. Tolkien fue lo que desencadenó una especial atracción por lo medieval y lo mágico, primero en Europa en la década de 1970. Estos mismos elementos atrajeron a los clubes de wargames en América, quienes incluyeron la magia y lo medieval en sus juegos principalmente de estrategia como un elemento impredecible que hasta ese momento se había quedado varados en temas históricos de la historia militar como las guerras napoleónicas. Lo cual además del elemento mágico-medieval permitió introducir un elemento más personal de cada jugador al ingresar personajes más individualizados, es decir, con personalidades y habilidades más afines al jugador.

Para entonces no se necesitó de mucho para que la industria de los juegos de rol, a finales de la década de 1970, comenzará a echar raíces en algunas de sus producciones más famosas y que hasta la actualidad siguen siendo pilares en los juegos de rol, hablamos de: *Calabozos y Dragones*, *Túneles y Trolls*, y

---

<sup>47</sup> J.S. Dubé. *Jouer (dans) le texte: des jeux de rôle aux médias interactifs narratifs informatisés*. Mémoire présenté au Département de Communications comme exigence partielle au grade de Maîtrise ès Arts: Université Concordia, 1997. p.104

Hechiceros y Caballeros. Sin embargo, estos juegos eran raíces y apenas aproximan a la magnitud con la que la industria creció hasta moverse a otros ámbitos no solo en cuanto a su ambientación sino a algo más importante, el desarrollo del sistema de juego.

La década de 1980 ~~los 80's~~ es, sin embargo, sinónimo de la etapa de oro de los juegos de rol. En la ambientación se pasaron de las mazmorras a las galaxias, se aventuraron a viejos mitos y los conjugaron con nuevos, acudían a la literatura y creaban la propia. En el desarrollo del sistema, los tableros y las cartas habían evolucionado introduciendo elementos tridimensionales, publicaciones de revistas, un sistema de reglas más ordenado e incluso elegante. A veces, enrevesado, pero la mayoría de veces bastante útil permitiendo una mezcla de aterradora y enriquecedora intensidad. Siendo más que suficiente el primer lustro de la década de 1980, para que otro elemento se abriera pasó entre los jugadores, y que inauguraría una nueva etapa con la ayuda de las microcomputadoras, tal como Sevillano acota:

Los juegos de ordenador han existido desde hace tanto tiempo como los mismos ordenadores, pero *Adventure* fue el primero en tener algún nivel de consistencia en cuanto a su historia y aventura. El juego estaba codificado en Fortran, en una pantalla principal. Se basaba en un texto simple con algunas interfaces de comandos, y permitía a los jugadores moverse en algo parecido a un calabozo, encontrando objetos y luchando contra criaturas.<sup>48</sup>

Fue entonces que la tecnología ofreció un panorama más amplio, uno donde la realidad virtual y la inteligencia artificial hacían de herramientas para reconfigurar los juegos de rol, a través de gráficos a los que se les sumaban historias ya existentes. Y a pesar de los intentos por hacer de esta una industria próspera, muchas propuestas quedaron en ideas, factor que encuentra su explicación en un aspecto tan importante como lo es, que la compañía *Strategic Simulations*

---

<sup>48</sup> H. Sevillano. *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Tesis doctoral. Universidad de Salamanca. 2009. p. 204

*Incorporated* (SSI por sus siglas en inglés), fuera la única compañía que se aventurará a la innovación dentro de dichos juegos.

No fue veloz, pero sí importante la incursión de los juegos de rol en la informática y viceversa, a partir de los primeros juegos muchos de los avances tecnológicos en la informática se veían entrelazados con los juegos de rol.

Uno de los pasos más grandes sería el acceso a Internet, con lo cual, los juegos por carta pasarían a ser juegos por e-mail; los juegos de estrategia finalmente podían ser utilizados en línea y no como juegos de ordenador que intentaban ser juegos de rol, los juegos de rol posteriormente habían hecho su debut dentro del ordenador, y a estos se les había otorgado el nombre de MUD. Todo cambiaba a un ritmo vertiginoso, y los sujetos no tardaron en adecuarse a la situación.

### **2.3 Los MUD: Juegos escritos en línea dentro de redes sociales.**

En el primer párrafo del artículo en línea *Identidad en Internet* de Sherry Turkle, profesora de sociología y miembro de la sociedad psicoanalítica, donde podemos detectar una definición al respecto de lo que es un juego MUD, parafraseando a la propia Turkle: hablamos de realidades virtuales sociales con una participación activa de miles de personas. En donde la comunicación fluye con otros de manera individual o grupal, solo requiriendo de algo muy básico en la actualidad, y que, mencionado en el apartado anterior, se trata del acceso al internet<sup>49</sup>.

Antes, solamente en este capítulo se había tenido la necesidad de mencionar la palabra MUD sin alguna deferencia a las personas que puedan leer esta

---

<sup>49</sup> S. Turkle. *Identidad en Internet*. (1994) BiblioWeb. Disponible en <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/mud> [Fecha de consulta: 29/04/2020].

investigación y desconozcan del tema, e incluso para aquellos que le conozcan pero no a profundidad, pese a que un par de líneas atrás se pudo eludir el tema superficialmente, se necesita más que eso. ¿Qué es un juego MUD y por qué se le considera un juego de rol?

Por sus siglas en inglés *Multi User Dungeons* o *Multi User Domain* (Mazmorra Multi Usuario o Dominio Multi Usuario), los MUD nacieron a finales de los años 70's. Cuando todo el Internet veía su forma en texto, meramente palabras que bajo programación sencilla podía desplegar la oportunidad de enlazar a unos jugadores con otros gracias a los *chats* que acercaron a estos juegos a las partidas de manera más real. Fueron justamente dos usuarios de *Adventure* quienes crearon estas partidas multi-usuarios, Roy Turbshaw y Richard Bartle son sus nombres y lo comercializaron demostrando el éxito de este tipo de modalidad dentro de los juegos de rol. Siendo que para 1989 las salas contaban ya, con 2000 participantes.

Desde luego, fue que, bajo las mismas condiciones e intereses en mundos, específicamente creados para ellos, los jugadores encontraban a otros interesados en temas concretos tales como los de épocas medievales o ciencia ficción al igual que ellos, cuyo fin de todos era el mismo, poder crear escenarios a gusto y comodidad bajo normas que lo permitieran, e incluso llegar a crear las propias. No obstante, no se trató de una tarea sencilla explica Sevillano:

Con la expansión de Internet, los MUD han crecido al punto de la omnipresencia. Algunos son gratuitos, y otros muy caros. Algunos usan gráficos, otros textos, pero todos presentan los distintos géneros e historias del juego de rol. [...] El formato MUD es jugado actualmente por un enorme número de personas que nunca hubiesen jugado al rol de no ser por esta experiencia. El potencial de MUD para introducir nuevos jugadores y para explorar nuevas fronteras del juego, lo han hecho aparecer como el futuro que tendrán los juegos.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> H. Sevillano. *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Tesis doctoral. Universidad de Salamanca. 2009. pp. 207-208

Puntualizando lo primero, se puede ver que los juegos MUD poseen dos tipos que le diferencian, y es precisamente el segundo, el MUD escrito aquel que para esta investigación nos conviene plantear y ahondar de manera precisa y eficaz. Este supone el objeto de interés de nuestra investigación, es decir, su funcionamiento en tanto a la relación con la creencia y por consecuencia, su remodelación como el producto lingüístico denominado antilenguaje.

Ante esto, debemos devolvemos a los MUD escritos que siguiendo un poco la tarea explicativa con pretensiones de hallar una definición, son aquellos espacios creados por los usuarios-jugadores usando como medio la escritura, misma que se torna como una nueva forma de literatura de creación colectiva, que de acuerdo a los personajes, puede evocar al guion teatral armonizado con el *performance*. No en una diacronía sino en una simultaneidad.

Retomando a la socióloga estadounidense, ella advierte que hay más que la simple autoría de un texto o una historia. En el momento en que el juego da comienzo, tal como en un rito, los jugadores dejan de ser ellos en la vida e ingresan a ese como si, incluso si ese mundo temporario carece de cualquier elemento paralelo al mundo real, estrictamente, para convertirse en autores de sí mismos y del mundo como lo conocen, de la parte virtual que es imposible de despegar, por medio de la construcción de sus personalidades mediante la interacción social que se lleva a cabo en cada tirada.

Recordemos que la interacción, sea dentro de la teoría dramaturgica de Goffman o la teoría de la creencia de Peirce, es necesaria, tornándose casi en el peldaño más primario de lo social y por tanto, de la sociedad siendo aquello que le va a permitir dar cuenta de la realidad en la que se encuentra, de la cantidad de escenarios que la mente construye, del espíritu inventivo que Huizinga insiste en hacernos recordar, pues lo material requiere del hilo del pensamiento para obtener un sentido.

Contrario a diversas investigaciones que se han hecho alrededor de los juegos de rol desde la perspectiva editorial como es el caso de la tesis de Sevillano Pareja, como la sociológica de Dubé, las psicológicas de Turkle e incluso las pedagógicas como en el caso de Trovato, donde una constante es la llamada a la teoría del juego de Caillois, en esta investigación nuestras pretensiones acuden más a la teoría del juego expuesta por Huizinga pues pretende analizar la relación juego-creencia a través del pensamiento.

Sin embargo, por el momento hemos de volver unos pasos atrás en nuestra línea de desarrollo del tema que circunscribe en este apartado. Los juegos del rol MUD escritos, cuentan con un desarrollo diacrónico que nos permite anotar su predecesor inmediato entre los juegos de rol por correo, pues de entre sus características el empleo del reglamento era más débil que en otras formas, al igual que el uso de dados que pasaba a ser innecesario pues el medio, en el aspecto humano el narrador era necesario y los jugadores se encontraban desperdigados sin ceñirse a un espacio físico, tal como el tablero sobre una mesa, de manera que lo único irremplazable era la materia humana.

O al menos así le fue por un tiempo, de entre las diferencias entre ambos tipos de rol escrito, dígame por correo o por e-mail (o cualquier plataforma digital), el narrador poco a poco fue desdibujándose de este último, no perdiendo su cualidad de guía en la partida, sino que se esta cualidad se extendía a todo jugador.

Pero ¿qué fue lo que redefinió los juegos de rol provocando su migración a espacios considerados ajenos al juego para hacerse con ellos y seguir evolucionando?

Estos espacios unidimensionales por su carácter único de texto poco a poco fueron evolucionando e incorporando imágenes y sonidos a la interacción que requirieron de la búsqueda de nuevas plataformas para su explotación y

exploración. El ciberespacio se convirtió en una evolución lógica conforme el interés era creciente sobre la tecnología y lo que esta podía proveernos, volviéndose lentamente un macro sistema fragmentado e interconectado, cuyos elementos se tratan de millones de sistemas de información ordenados horizontalmente. Detengamos un momento nuestro camino virtual, pues el término ciberespacio que para esta investigación se ha rescatado no es sino el propuesto por W. Gibson, quien parafraseando, no hacía referencia al internet como hoy se conoce y tampoco a las comunidades de humanos que le empleaban, sino que hacía referente al concepto irrealizable de conexión directa entre red y usuario, muy similar a la que se realiza en el proceso neurológico del ser humano, basándose en neuronas y nodos electrónicos. Y que fuese retomado de manera un poco más idealista por Jaron Lanier, músico y gurú de la realidad virtual:

Los que es remarcadamente hermosos en la realidad virtual es que tú puedes construir la realidad en la realidad virtual y compartirla con otras personas. Es como tener un sueño colaborativo lúcido. Es como tener alucinaciones compartidas [...]. Puedes componer el mundo externo en cualquier forma como un acto de comunicación.<sup>51</sup>

Es interesante anotar a esta altura que la noción de realidad virtual y ciberespacio tienden a ser empleados indiscriminadamente, llegando a un punto en que una no puede ser sin la otra. De manera que, conforme conceptos que iban profundizado cada vez más en el espacio de lo informático, se hizo necesario el redefinir los papeles que jugador/usuario que poco a poco fue adentrándose a este nuevo mundo virtual, abandonando sus raíces y el texto

---

<sup>51</sup> J. Lanier. A Vintage Virtual Reality Interview". Whole Earth Review Magazine. 1986. Disponible en <http://www.well.com/user/jaron/> [Fecha de consulta: 29/04/2020].

ergódico<sup>52</sup> que le permitió durante tiempo crear aquellos mundos temporarios para ir en búsqueda de nuevas comunidades de sentido.<sup>53</sup>

Esta migración de un nuevo nido para los juegos escritos, tenían como objetivo encontrar el espacio óptimo para la creación de nuevas situaciones que permitieran la comunicación sin perder la emulación de la realidad social, un objetivo que claramente se cumplía con la redes sociales, pues estas permitían el intercambio y la comunicación social sin que se suspendiera la realidad, fuera bastante activa dando un sitio libre para la creación de contenido conjunto, facilidades permitidas por la plataforma debido a su estructura así como a la función principal que tienen éstas, el ocio recreativo.

En suma, las redes sociales por sus propiedades se convirtieron en el nido perfecto para estos juegos, los que se diferenciaron de sus hermanos, los videojuegos de rol multijugador masivo en línea o **MMORPG** (sigla en inglés de *massively multiplayer online role-playing game*), lo que no excluye que dentro de una misma plataforma puedan compartir ambos juegos.

De esta manera, Facebook representó la oportunidad perfecta con las características óptimas para que usuarios/jugadores de otras plataformas de redes, especialmente en América Latina, tales como *Metroflog* que se rastrea contaba con actividad de jugadores de rol desde el 2008 en países de América del Sur y que para el 2009 fue al alza por el aumento de actividad en un país como le fue México y que hasta el día de hoy, es uno de los países más activos en las comunidades de jugadores del rol hispanohablantes junto a países como

---

<sup>52</sup> George P. Landow en su libro *de Hipertexto 3.0: Teoría crítica y nueva media en la era de la globalización*, nos introduce su definición acerca del *hipertexto* como la forma en que la nueva dimensión de la comunicación encuentra para expresarse, conformándose por una bordado de textos plegados que fungen como hilos textuales que requieren de un soporte no necesariamente digital, pero que en su soporte digital ha permitido la integración de un nuevo tipo de lector que a su vez, es capaz de dirigir el sentido de su lectura, volviéndola interactiva a grado tal que adquiere un carácter *ergódico* o bien, de maleabilidad de un texto de suerte tal, que ya no solo elige el sentido del texto sino que es capaz de modificarlo. Más tarde acuñando la *narración hipertextual* como narración literaria no lineal que se comunica por medio de la pantalla del ordenador.

<sup>53</sup> En su libro *There Is a There There: Notes Toward a Definition of Cybercommunity*, publicado en 1999. Jan Fernback habla de *comunidades de sentido* como aquellas que articulan un sistema cognitivo y afectivo complejo que se va nutriendo de la experiencia y los significados compartidos de cada uno de los sujetos que la conforman.

Chile y Argentina, seguido de Perú, España, Colombia, entre otros; migrarán en el período 2010-2011 a Facebook que comenzaba a ofrecer herramientas como el muro (que posteriormente pasaría a ser el *timeline*) sin moverse con base a imágenes/fotografías únicamente, lo que limitaba la interacción fluida entre usuarios/jugadores.

Para dar paso a otro asunto, en esta investigación no planeamos dar un recorrido por la historia del juego de rol escrito en Facebook desde sus comienzos, sin embargo, hallamos necesario explicar en primer lugar el funcionamiento aproximado de estos juegos de rol a partir de la creación del personaje, selección del juego, entre otros datos que creemos puedan resultar del interés y sobre todo de apoyo para la comprensión del lector acerca de estos juegos. A lo que sumaremos una serie de eventos que abarcan el periodo 2015-2019, y que consideramos como hitos importantes para la transformación de la dinámica dentro de estos juegos, partiendo de lo más básico, ¿cómo funciona el juego de rol escrito en Facebook?<sup>54</sup>

Enumeraremos los pasos a seguir a los que adjuntaremos una breve explicación del motivo de su realización, haciendo una breve acotación que consideramos importante para la investigación; a diferencia de los juegos de mesa con historias/temáticas pre-establecidas y de las que el jugador tiene conocimiento antes de ingresar y crear el avatar, en los juegos de rol escritos por Facebook, dichos pasos se invierten parcialmente a razón que explicaremos enseguida:

1.- Creación del avatar; al igual que en los juegos de rol de cualquier índole, se debe tener en conocimiento las comunidades que estos componen o al menos, tener acercamiento con alguno de los sujetos de dichas comunidades. Un detalle

---

<sup>54</sup> El acceso a estos juegos en primera instancia ha ido evolucionando, sin embargo, la forma más habitual se ha mantenido siendo a través del “boca a boca” o siendo invitado por alguien dentro del juego. No obstante, en la actualidad al ampliarse los círculos de convivencia de jugadores de rol en forma de grupos, comunidades y proyectos narrativos, se ha hecho posible enterarse por medio de los algoritmos de Facebook que arrojan páginas de contenido similar como sugerencias durante el tiempo que estés dentro de la plataforma, así como al ingresar identificadores tales como *RPG* o *RP* en el buscador; otorgando una apertura al ingreso de sus estructuras, lo cual no califica como una formalización del juego de rol MUD estrictamente, como es el caso con los juegos de rol de mesa o los videojuegos, manteniendo el carácter *underground* que lo situara como un antilenguaje y más adelante, se explicara con la debida precisión.

que, a pesar de su obviedad, resulta necesario de mencionar para poder acceder directamente a estas comunidades de jugadores de rol, las cuales anteriormente gozaban de una mayor reserva en torno a su existencia, pero que actualmente cuentan con más popularidad debido a la creación de contenido que por motivos de algoritmos en la plataforma, hilan según intereses, cuentas de usuarios y cuentas de personajes.

A partir de este momento, haremos la clara distinción entre usuarios y personajes, ubicando a los primeros como los jugadores de estos juegos de rol, mientras que los segundos los ubicaremos como alter-egos de estos usuarios, es decir, la persona creada dentro del mundo virtual e imaginario que representa el juego de rol.

Con lo anterior, podemos empezar explicando lo que implica la creación del avatar. A diferencia de los juegos de rol en sus formas clásicas (de tablero, por correspondencia, en performance, etcétera) los usuarios no crean las características físicas, sino que eligen una persona del mundo real, o bien, un rostro en 2D (por su traducción, segunda dimensión) esencialmente reconocido, como podrían ser actores, músicos, modelos, personajes de alguna animación, por mencionar algunos ejemplos. A los que se le pueden crear habilidades, aspectos psicológicos, e incluso otorgarles una historia diferente a la que pueda o no llegar a conocerse acerca de ellos, no obstante, también puede crearse siguiendo los datos conocidos acerca de esta persona y atribuirle algunos cambios en la historia. Es precisamente aquí donde ingresa la facilidad que Facebook otorgó a los usuarios de que la plataforma funcionara para los juegos de rol escritos en Facebook: el perfil que pretendía limitarse a personas reales, dio cabida a que se crearán perfiles que suplantasen a las figurillas en los tableros o los individuos en los *performance*.

2.- Búsqueda de un juego; la elección de palabras podría resultar errónea, sin embargo, con búsqueda de un juego nos referimos al sub-mundo del que el personaje formará parte para comenzar a interactuar y crear una historia a partir de lo ofrecido. Al menos hasta el año 2015 las llamadas comunidades seguían vigentes, un conjunto de personajes que se ceñían a una ambientación, un

reglamento y la interacción entre ellos para crear historias adicionales y propias, pudiendo ir de mundos sobrenaturales a mundos futuristas, y a las que un porcentaje mayor de personajes pertenecían. Cuando estos personajes empezaron a fluir sin pertenencia a una comunidad, cada vez más, este modelo cedió su lugar a los proyectos narrativos que a diferencia de sus predecesores, tenían como finalidad la creación literaria fuera en conjunto o individual, otorgando escenarios aleatorios que iban desde lo cotidiano hasta lo histórico, y que resultó en la implementación de un nuevo reglamento, la carencia de ambientación en la mayoría de los casos, y una interacción más libre.

3.- Creación de una historia; los MUD escritos no han cambiado su propósito, la creación literaria conjunta siempre fue su fin, lo que no implicó –en relación al punto anterior- que las historias fueran del todo libres, pues requerían de la ambientación como vertebra de la historia personal de cada personaje. Así como la búsqueda de juego cambió, también la manera en que los personajes y sus usuarios creaban sus historias, desde ese momento cada personaje podía elegir libremente su historia y relacionarse con personajes que aunque no entrarán en su sub-mundo, tuviera el deseo de crear historias. De pronto el ver a un vampiro con un viajero del tiempo no resultaba descabellado porque la ambientación había caído en manos de cada usuario. Lo cual se explicaba en el hipertexto y su carácter ergódico, tantas historias corrían que los usuarios y lectores podían darle su sentido y modificarlos.

Pero la pregunta es, ante la carencia de tantas demarcaciones a nivel lúdico como lo son los reglamentos y la ambientación estrecha, a nivel lingüístico como el empleo de un español neutro entre tantas variedades lingüísticas que eran imposibles de controlar convirtiéndose en inevitables, a nivel textual con un texto tan resistente y desplegado que permitía que cada individuo le diera un sentido y lo modificara. ¿Qué aspecto fue el que permitió la supervivencia de estos juegos en una realidad virtual que se modificaba a cada momento?

La necesidad apremiante de continuar interactuando fue un detonante creativo aunque nunca se presentó siquiera un hallazgo de parálisis dentro de estos juegos de rol.

Debido a su mecanismo de interacción, que los juegos de rol generan un espacio social que, como se ha mencionado en el capítulo uno, rompe con la propuesta de la co-presencia como requisito indispensable en la interacción. Es por medio de un intercambio social y del desarrollo a través del lenguaje, donde nace una narrativa alternativa, misma que, se cimenta en creatividad y la creación, dando lugar al nacimiento de este espacio con rasgos identitarios, generando a su vez un tipo de vínculo en la comunidad que puede ser atendido en virtud a los grandes intereses de la sociología como lo es la cohesión en las Reglas del método sociológico de Émile Durkheim, o la teoría del sentido por parte de Max Weber.

Sin embargo, por otra parte, no fue una necesidad de vida como Huizinga apostilla y que hubiera terminado con toda la calidad de juego de éstos, sino el espíritu inventivo que lo vuelve un fenómeno cultural y que se valió de otro proceso en el sujeto como fue la semiosis infinita y los hábitos de la creencia para afianzarse como un posible antilenguaje, tema que nos ocupa en el siguiente y último capítulo de esta investigación.

## **CAPÍTULO III. LA CREENCIA DENTRO DE LOS JUEGOS DE ROL ESCRITOS EN LÍNEA: ANTI LENGUAJE Y RECONOCIMIENTO.**

Hemos tomado los dos capítulos anteriores para exponer no solo una teoría lingüística con fines gnoseológicos tal como la teoría de Charles S. Peirce expuso a lo largo de su fecunda carrera como lógico, matemático y filósofo, sin orden de prioridad alguna, sino también para presentar un tema que ha sido estudiado desde diferentes perspectivas dentro de la lingüística, tal como le hemos mencionado en los primeros apartados del segundo capítulo.

No obstante, es en este tercer capítulo es donde cumplimos finalmente los objetivos establecidos dentro de los dos primeros capítulos de manera que nuestras reflexiones a través de su contenido nos permiten otorgar una nueva luz para estos juegos en línea como pretensiones de fungir como un anti lenguaje, término acuñado por el británico Michael Alexander Kirkwood Halliday (Yorkshire 1925-2018) lingüista de base, con incursiones en la filosofía e incluso en la teología, que desarrolló la teoría de la gramática sistémico funcional, dentro de la que podemos dilucidar un conjunto de sistemas gramaticales que edifican potencial y dinámicamente significados sociales en el lenguaje, de manera que se configuran de acuerdo a la experiencia así como a las interrelaciones con los sujetos dentro del sistema, que a su vez, resulta de una nutrición mutua al forjarse una gracias a la otra sin primacía.

### **3.1 El lenguaje como semiótica social.**

Con esta perspectiva, M.A.K Halliday se erigió como uno de los sociolingüistas más importantes, en razón de una lingüística con pleno reconocimiento de la importancia de la esfera social dentro de ella, una tarea que anteriormente había sido reconocida por autores como Peirce y más tarde Eco, pero que derivaron en el establecimiento de un área de estudio específico para esta lingüística social

o sociolingüística. Cometido que no debe confundirse y ser adjudicado a Halliday, pues su tradición proviene la corriente funcionalista de Saussure, aclarando por supuesto, que al hacer referencia a la corriente funcionalista no lo hacemos en tanto al sentido de funcionalismo dentro de la sociología o bien, de la antropología, sino a su sentido de funcionalidad o utilidad, a lo que recordaremos que Saussure estableció dentro del objetivo de la lingüística: la definición de los sistemas de correspondencia entre el sonido y el significado, que a su vez proveería de lo necesario para el análisis de la conexión misma y de ambos elementos por separado. Su teoría, concibió una distinción entre lo vocal-gráfico de la naturaleza del signo, a lo que llamaría *habla*, de los que no era posible materializar situándolo en lo ideal y llamaría *lengua*. Un aspecto que mencionamos en nuestro primer capítulo, fue resultado de la contradicción en la que cayó cuando esbozó a su vez el *hecho lingüístico* como una *entidad psicológica* y un *hecho social*, a la par.

Habiendo aclarado lo necesario, podemos empezar respondiendo, ¿qué es el lenguaje para M. A. K Halliday? Según el lingüista británico en su libro *El lenguaje como semiótica social* que desde el título ya nos brinda un destello acerca de sus estudios:

El lenguaje surge en la vida del individuo mediante un intercambio continuo de significados con otros significantes. Un niño crea primero su lengua infantil, luego su lengua materna, en interacción con ese pequeño corrillo de gente que constituye un grupo significativo. En ese sentido el lenguaje es un proceso social. Un niño que aprende el lenguaje aprende al mismo tiempo otras cosas mediante el lenguaje, formándose una imagen de la realidad que está a su alrededor y en su interior; durante ese proceso, que también es un proceso social, la construcción de la realidad es inseparable de la construcción del sistema semántico en que se halla codificada la realidad. En ese sentido, el lenguaje es un potencial de significado compartido, a la vez tanto una parte como interpretación intersubjetiva de la experiencia.<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup>M.A.K Halliday, (1978). *El lenguaje como semiótica social. La interpretación social del lenguaje y del significado..* trad. cast. de J. Ferreiro Santana, Editorial Fondo de Cultura Económica, 1982. pp. 9-10

A diferencia de otros autores, Halliday parte por explicar el origen primario del lenguaje el cual sitúa dentro de la interacción del sujeto con el grupo que le rodea, y esto es relevante pues hagamos un recordatorio acerca de la teoría del autor, ubicada como una lingüística sistémico-funcional donde lo funcional acoge fuerza pues subordina la estructura del lenguaje a la función de este, por otra parte, esta parte funcional no podría sostenerse sin la parte de la teoría sistémica que debe ser entendida como esa parte del lenguaje, denominada significado, y que se forja por medio de las elecciones del usuario que las emplea.

Señalado esto, es posible reflexionar lo que para este autor hace que el lenguaje sea una semiótica social.

A diferencia del semiólogo Ferdinand de Saussure quien coloca en el lenguaje una razón de proceso social, y partiendo de las observaciones de Halliday quien cita a Firth en su interpretación acerca del lenguaje de Saussure, él habla de un proceso social que da origen a un lenguaje de la comunidad, una función de la *masse parlante*, guardada y afinada en la *conscience collective*<sup>56</sup>; Halliday se aparta de esta propuesta haciendo del lenguaje un proceso dinámico que más allá de representar a una comunidad, permite a la comunidad ser entendida en su relación con los sujetos que forman parte de ella haciendo posible que la realidad se configure a partir del uso y de las elecciones de los sistemas de significados a los que se recurren, y que a su vez, se modifican y van actualizándose conforme el uso y la producción de textos<sup>57</sup> que van generando.

---

<sup>56</sup> *Íbid.*, p.9

<sup>57</sup> Para M.A.K Halliday, los textos son unidades de lenguaje en uso, sean en su forma oral o en su forma escrita. Lo que implica, una dependencia al sentido, pero no a la forma o extensión, siendo esencialmente una unidad semántica.

De manera, que requiere fundamentalmente de lo que Halliday catalogaría junto a Hasan, como textura, que hace referencia a la función que pueda tener la unidad en relación al entorno. Sin embargo, esta textura a su vez, existe en dos planos del texto: el plano contextual que, hace referencia al texto dentro de una situación. Y por otra parte, el plano de cohesión, que es lo que convierte a un texto en texto, de manera que incluye los elementos al interior del texto y su interrelación entre ellos para hacer posible que funcione como una unidad de sentido.

Cabe mencionar que mientras para M.A.K Halliday, un texto se vuelve la unidad comunicativa en contextos de situación cuya función es permitir la interpretación de particularidades, por otra parte, podemos hallar en Algirdas Greimas (Tula 1917-1992) que un discurso es un conjunto de elementos encadenados bajo una coherencia que a su vez otorgará una serie de valores que en su constante transformación asistirán en la búsqueda de la lógica del sentido, obteniendo como función una extensión de los significados.

Con esta comparativa pretendemos demostrar, que bajo la mirada de la semiótica lo primordial se halla en el significado, su búsqueda y establecimiento. Lo que de inmediato procederemos a explicar.

Si nos detenemos para recordar que durante el desarrollo del primer capítulo, notaremos que fue posible revisar el trabajo del lógico y semiotista Charles S. Peirce, así como del semiólogo Umberto Eco, ambos unidos por el concepto de semiosis y semiosis ilimitada respectivamente y que pretendemos rescatar en este apartado para encaminar el análisis a la exposición final de los propósitos de nuestra investigación.

De esta manera, retomando la noción de semiosis ilimitada como el proceso infinito donde el signo es obtenido como producto de la asociación de un significado con un significante, el cual a su vez, debe cumplir con validez interpretativa conseguida mediante la convención basada en los códigos existentes dentro de un contexto, para ser posible debemos volver a la base de este proceso acuñada en la teoría de Peirce: la relación trídica. Dicha relación conjuga no elementos sino funciones que vía la inferencia se desarrollan como la experiencia en la vida, pues genera signos que aunque carecen de importancia en sí mismos, no lo mismo para los hábitos y acciones que desencadena.

Ahora, ¿de qué manera la semiosis se encadena con la noción de lenguaje de M.A.K Halliday?

Volviendo unas líneas arriba, el lenguaje para Halliday tiene un carácter semiótico debido a la naturaleza social del lenguaje, que puede ser interpretado como un sistema de significados que contienen sus propias formas gracias a la cuales es posible que el significado se realice.

Lo que a su vez traduce a la lengua o el lenguaje, como un creador de significados que a la par permite el intercambio de éstos, y este intercambio se entiende dentro de lo social y lo cultural, otorgando a los significados esa misma naturaleza y arrojándolos a la necesidad de un contexto determinante para su propia existencia y en el cual encontrara sus límites, ciñéndose a la comunicación dentro de la que se interactúa.

Sin embargo, no olvidemos que este carácter semiótico se sostiene en la postulación del lingüista y filósofo británico, acerca de las tres metafunciones que el lenguaje cumple y sirven para comunicar e interactuar:

- a) La función ideativa, que va a representar la relación entre el sujeto y lo que le rodea incluyendo el propio ser como parte de él. En esta función yace la experiencia del sujeto y la estructura semiótica que va a determinar la forma en que el mundo es percibido.
- b) La función interpersonal, es aquella que como dice el nombre, permite el establecimiento de las relaciones entre los sujetos en diferentes niveles, lo que le da un carácter interactivo. Es en esta función, donde puede encajarse la noción de roles en la comunicación.
- c) La función textual, es la función que conjuga al lenguaje y la situación en la que debe ser empleada. Representando lo que en la unidad

comunicativa primaria, llamada texto (en la teoría de Halliday), es la cohesión y coherencia entre dicha y la situación concreta en la que surge.

En tanto las dos primeras funciones van a manifestar el objetivo individual del empleo del lenguaje tales como el entendimiento del mundo y el actuar dentro de él, la función textual es totalmente instrumental para ambas y su funcionamiento.

Haciendo un paréntesis breve, esta tríada nos remite a la formulada por Charles S. Peirce, quien establece que toda relación de conocimiento del ser humano se basa en una relación trídica entre tres elementos (primeridad, secundidad y terceridad), de los cuales dos de ellos se relacionan gracias a un tercero como en el caso del signo, donde un significante se une a un significado por medio de un interpretante, dando pie a un proceso ilimitado de conocimiento del sujeto.

Por este motivo, ya no es de extrañar que el lenguaje como proceso social lleve consigo una carga superior, como le menciona Halliday, al construir la realidad a su vez que construye un sistema semántico para codificar ésta, obteniendo una singularidad que es nombrada como, potencial de significación, que Salvio Martín Menéndez, doctor en letras por la Universidad de Buenos Aires, en su texto *Opción, registro y contexto. El concepto de significado en la lingüística sistémico–funcional*, define como:

El potencial de significado se puede describir como un *continuum* en cuyos extremos encontramos el mayor y el menor grado de estabilidad semántica. Esto supone que en el proceso socio–histórico–cultural que determina la conformación de una determinada lengua hay diferentes grados de estabilidad de los diferentes elementos que la constituyen. El mayor grado de estabilidad del significado tiene un menor grado de dependencia contextual; el menor grado de estabilidad de significado, el mayor grado de dependencia contextual. El potencial de significado se describe a partir de subsistemas de opciones que se ubican en relación con los diferentes grados de estabilidad semántica. Se pueden determinar tres zonas del *continuum* con sus grados de estabilidad semántica y su representación léxico–gramatical–discursiva: a) la zona

de mayor estabilidad semántica se realiza morfo-sintácticamente; b) la zona intermedia de estabilidad semántica se realiza léxicamente; c) la zona de menor estabilidad semántica se realiza discursivamente. Las zonas a) y b) conforman lo que denominamos *gramática*; la zona c) conforma lo que denominamos *registro*.<sup>58</sup>

¿Por qué el potencial de significación es tan significativo dentro de la teoría del lingüista británico?

Al igual que en la teoría peirceana, el *contínuum* o continuo adquiere su trascendencia como concepto general que pretende abarcar el absoluto por medio de la síntesis, de manera que en todo ese absoluto descansa un significado que varía en estabilidad semántica, ésta a su vez permite su construcción, conocimiento y posterior reconocimiento de este absoluto.

Según la interpretación de Menéndez, cuando un punto dentro de este contínuum tiene estabilidad semántica alta requiere en menor medida de un contexto, por tanto, cuando la estabilidad semántica baja el contexto se vuelve más necesario, asumiéndole como una relación inversamente proporcional entre significado-contexto. De este modo, la construcción es llevada a cabo en diferentes niveles que definirán su estabilidad de acuerdo a la posibilidad que dentro de estos niveles yazcan, no siendo lo mismo a niveles de profundo arraigamiento semántico como le son las reglas y leyes para la combinación de elementos dentro del lenguaje, que en los de menor arraigamiento semántico como los discursos que involucran intenciones y pretensiones pues involucra el registro que a su vez conlleva una fuerte carga subjetiva debido a la intervención del sujeto y sus interacciones. Respecto al nivel superior, que Halliday y Menéndez mencionan, la gramática no es dentro de la sociolingüística del autor británico, la misma que ha situado a la oración en su límite superior sino que se habla de una gramática que acorde a la teoría sistémico-funcional,

---

<sup>58</sup> S. M. Menéndez, (2010). Opción, registro y contexto: El concepto de significado en la lingüística sistémico-funcional. *Tópicos del seminario*, (23), 221-239. Recuperado en 26 de mayo de 2020, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-12002010000100007&lng=e](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-12002010000100007&lng=e)

debe ser igual de funcional, sirviendo al sistema y a su unidad comunicativa, el texto, con la característica de no desplazar a niveles inferiores abarcándolos completamente en su estabilidad semiótica.

El potencial de lenguaje se vuelve entonces en todo lo que un signo puede llegar a significar dentro de una iglesia durante una celebración religiosa así como de un signo dentro de un partido de beisbol, básicamente en todo lo que puede y no puede ser un signo dentro de un contexto, también llamado, estructura semiótica.

Ahora bien, para entender este potencial de lenguaje con relación a nuestro segundo capítulo en el que hablamos al respecto de nuestro objeto de investigación: los juegos de rol escritos en línea, basta con exhibir el ejemplo de las comunidades con temática dentro de los juegos de rol escrito en Facebook.

Cualquier comunidad es poseedora de una temática, entendida como lo define la Real Academia de la lengua española, como “que se arregla, ejecuta o dispone según el tema o asunto de cualquier tema”<sup>59</sup>, aclaremos que hablamos de una comunidad temática que no es lo mismo según nuestras explicaciones anteriores, a un proyecto temático.

¿Por qué es importante establecer de manera tan firme, la diferencia para referirnos a un proyecto temático en lugar de una comunidad temática?

Porque no olvidemos que mientras un proyecto narrativo temático tiene como eje la actividad narrativa sin una estricta interacción entre los jugadores, lo que permite que las propuestas narrativas sean más libres; a diferencia de una

---

<sup>59</sup> Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23<sup>o</sup>.a ed.). Consultado en <https://dle.rae.es/>

comunidad temática que adquiere su particularidad en la importancia otorga a la interacción de participantes bajo propuestas narrativas más limitadas.

La razón no es difícil de concluir, a mayor número de participantes se requiere de un contexto más estricto para lograr una interacción adecuada y un menor número de fallas en la participación de cada jugador/personaje. Estas fallas incluso han sido reconocidas y conceptualizadas dentro del mundo RPG, como *meta-rol*, *god-mooding* y *power-rol* (por su castellanización). El *meta-rol* consiste en el conocimiento de algún dato dentro de la historia de un personaje, sin que este dato haya sido dado a conocer por medio de la interacción de los personajes, sino de usuarios. A su vez, el *power-rol* hace referencia a la manipulación de las acciones del otro personaje sin dar oportunidad a la interacción. Finalmente, el *god-mooding* involucra el desarrollo del personaje como algo superior y omnipotente, lo que limita la interacción. Todas estas fallas como se ha mencionado impiden la interacción dentro del contexto determinado, no obstante no son éstas las que nos interesan, sino la interacción en el contexto estrictamente proporcionado.

En una interacción *face to face* como se menciona dentro de la teoría de la interacción de Goffman, el sujeto va a actuar con base a la situación y el acervo de conocimiento que tenga sobre dicha, ese conocimiento va a involucrar el lugar, el tiempo, e incluso elementos físicos del individuo como pueden ser la postura o el gesto en su rostro, no es lo mismo en una interacción virtual donde pueden o no incluirse estos elementos en el relato, lo que a su vez se traduce en la cantidad de posibilidades de significado dentro de una interacción. Con este motivo, las comunidades temáticas tienden a establecer un contexto lo más específico posible para que la interacción sea viable, con el entendido de que los signos puedan tener el mismo potencial de significado no para los personajes, sino para los usuarios que son quienes guían a los personajes.

Estos usuarios inmersos dentro de un juego, que por su vía de ejecución llamada Internet, le ha vuelto global, se han visto impulsados a incorporar elementos que dentro de su contexto cultural resultarían de una suerte de extranjeros, pero han sido exitosamente incorporados como una conversión o como una adopción más en su acervo de conocimiento, como el escritor requiere conocer el tema pero sin su rigurosidad aunque con la misma creatividad.

En suma, el lenguaje debe su cualidad comprensiva y reflexiva a la posibilidad de hilvanar elementos de manera constante, fluida y flexible, en tanto el contexto y la experiencia del individuo lo permitan, dicho proceso que en el carácter más amplio hace referencia al pensamiento es la semiosis con sus hábitos y sus creencias, abriendo una puerta a lo concreto gracias al lenguaje.

Finalmente, en nuestro primer capítulo ya habíamos establecido que la semiosis peirceana no encontraba su importancia dentro de esta investigación por sí misma, sino con relación al fenómeno comunicativo presentado en forma de juegos de rol escritos en línea, realizando una inferencia que pretendía ser una afirmación, acerca de la presencia de alguna falla en el proceso semiótico constante asociada al interpretante y la relación de elementos inexacta, sin embargo, con lo anterior expuesto nos encontramos con que contamos con la información necesaria para descartar esa afirmación en el aspecto lingüístico y en general, en el proceso mental, a razón de que incluso con su amplia y flexible naturaleza estos juegos han evolucionado y se han ido amoldando a las necesidades y deseos del usuario/jugador, promovidos por ellos mismos quienes recurriendo a elementos visuales e incluso auditivos para la instauración de un espacio útil a sus fines, han construido espacios contextuales firmes para que el proceso de conocimiento del sujeto sea tan firme durante la comunicación virtual sea tan firme como el de la comunicación *face to face*.

Y para ello, nos encontramos con que no es en el proceso de semiosis el interés de estos juegos de rol escritos en línea, sino a lo que se aspira y que recordemos,

para Peirce fue uno de los temas fundamentales para el desarrollo de su teoría: La creencia. Dado que, aunque la semiosis es un proceso cognoscitivo nunca deviene a un conocimiento terminado por completo.

### **3.2 La creencia dentro del antilenguaje, el soporte de los juegos de rol escritos en línea.**

Para el comienzo de este apartado, vamos a recapitular un poco de la noción de creencia dentro de la teoría peirceana que tocamos en el primer capítulo, pero vamos a recuperar de manera más clara, precisa y concisa en la búsqueda de clarificar todas las dudas que pudieron quedar respecto a la noción y su función en relación a esta investigación.

La creencia según Peirce, es un hábito mental que tiene por objeto el conocimiento, no es un secreto que la teoría peirceana aguarda pretensiones a ser una teoría gnoseológica, de modo que adquiere un papel vital, tanto así que se habla del conocimiento como creencia. ¿Por qué hablamos del conocimiento como creencia en los juegos de rol escritos en línea?

Porque para el filósofo estadounidense el conocimiento no proviene de nosotros mismos, sino de la fusión de tres Universos que tocan toda su teoría:

- El primer Universo es todo aquello que puede ser pensado lo que no implica una condición de realización concluida sino de posibilidad que se aguarda en el flujo de ideas.
- El segundo Universo es donde el Ser en su capacidad de ser representado a través de cualquier tiempo reacciona contra las fuerzas exteriores que marcan en él su presencia inmediata alejada de reglas y la razón, en palabras más sencillas, lo que se recibe sin ser interceptado por el razonamiento.
- Para el tercer Universo hablamos del Ser activo que relaciona ambos universos consigo mismo tal como un túnel que une un punto a otro.

De esta manera, el conocimiento no lo tenemos dentro de nosotros y lo vamos descubriendo, no es interno y se externa, al contrario, tenemos un razonamiento hipotético que se sirve de los hechos externos para forjar el conocimiento, este razonamiento a su vez requiere de signos porque no es posible pensar sin signos, a lo que se suma que no tenemos concepción de lo absolutamente incognoscible; son para la bestia lógica, las cuatro incapacidades del conocimiento que dan su origen como creencia.

Ahora bien, para llegar a la creencia debe de haber duda respecto a lo que se ha establecido hipotéticamente antes, entendamos que para Peirce no hay una verdad o una falsedad absoluta, así como el conocimiento nunca se vuelve indudable, dado que, cualquier conocimiento que se aceptara atrás puede ser atacado por la duda en algún momento. Entonces si la creencia es un hábito mental, la duda es un estado más bien de insatisfacción sin llegar a lo emocional, pues recordemos que Charles S. Peirce rehuyó de cualquier carácter psicologista en su teoría, a lo que se suma que esta duda puede ser vista como lógica, método científico y ética.

En este sentido de correspondencia, la creencia va a tener tres aristas, la de creencia como conocimiento, creencia como un proceso y creencia como actitud humana. En cualquiera de las tres, la relación que mantiene con la práctica es indispensable pues marca las dimensiones objetivas y subjetivas de la creencia, lo que explica la razón para otorgar a ésta, un lugar fundamental dentro de la acción humana como su guía por medio de los hábitos establecidos, y a su vez, éstos se generan posterior a la comprobación de una idea y los efectos sensibles que se experimentan de la misma en la interacción con el mundo exterior.

Por otra parte, la creencia se sirve de la lógica dentro de su proceso y ese mismo proceso representa la verdad, esta última es la búsqueda del conocimiento a través de la elaboración de hipótesis que luego van a comprobarse con la

realidad, esto es lo que se conoce como *argumento* y *argumentación*; el primero es el pensamiento tendiente a encontrar una creencia definida, y el segundo es la manera en que se obtiene un *argumento* con premisas específicamente formuladas y definidas.

Sin embargo, no olvidemos que para que el pensamiento ingrese debió pasar antes por el hábito en lo describiremos como un proceso inagotable e imparabile: duda → hábito → pensamiento → creencia.

Como ya habíamos mencionado, la creencia atiende los efectos sensibles, pero no se trata de una llana observación ya que, al entrar al campo del pensamiento este va a buscar potencializarse de mano de la imaginación en una conjugación de *lo-que-es* con *lo-que-genera-la-imaginación*, formándose anticipaciones imaginativas que determinarán la línea de acción de un sujeto cuando la situación lo amerite, y no obstante la imaginación no se queda en el plano de lo anterior sino que sigue al hábito una vez que se ha producido.

Finalmente, estos hábitos que se generalizan y median la experiencia, debido a la naturaleza social del sujeto tienden a integrarse a una serie de pautas y normas socialmente establecidas, que impiden la primacía de una creencia ante otra, creando una especie de creencia comunitaria que arranca el carácter egoísta desde la duda misma, quitándole todo carácter individual a la creencia.

En efecto, la creencia dicha escuetamente, es la guía que se vale de procesos como la semiosis para construir y conocer el mundo que nos rodea.

Retomando la línea sociolingüística, entre los múltiples aportes de M.A.K Halliday, el lingüista británico nos acercó a una propuesta que derivándose de su apremio por coronar al lenguaje como proceso completamente social, arriba

a la línea cultural con su concepto de antisociedad de la mano del antilenguaje, que según él:

Una antisociedad es una sociedad, que se establece dentro de otra como alternativa consciente a ella, es un modo de resistencia, que puede adoptar la forma de simbiosis pasiva o de hostilidad activa e incluso de destrucción. Un antilenguaje no es sólo algo paralelo a una antisociedad; a decir verdad, es algo generado por ella. No sabemos gran cosa acerca del proceso ni acerca de sus resultados.<sup>60</sup>

Un par de hojas más tarde, Halliday retoma el término antilenguaje y le define como “una perspectiva desde la que podemos ver claramente el significado de la variabilidad en el lenguaje: en pocas palabras, la función de un lenguaje alternativo es crear una realidad alternativa.”<sup>61</sup>.

El término antilenguaje ve su nacimiento dentro del marco de la semiótica social a la que tuvimos un acercamiento en el apartado anterior, donde quedó explicitada la postura respecto al lenguaje como un sistema de formas que hacen posible la creación de significados en sus procesos de comunicación e interacción, ateniéndonos a lo que para el lingüista británico, el lenguaje natural hará referencialmente al construir un universo de cosas y relaciones, que a su vez generara la imposición de categorías que regularan la percepción de los fenómenos, estableciéndose como una teoría de la experiencia. Por consiguiente, en la línea teoría, el antilenguaje se posiciona como una referencia a un sistema generador de significados sociales propios de una contrarrealidad consciente que busca preservar la identidad de quienes le forman y participan en su composición mediante una resistencia que adopta una forma pasiva o de hostilidad activa llegando incluso a la destrucción, y que se dirige hacia el sistema estándar bajo el que se conduce la normativa social impuesta por lo dominante que prescribe las normas, convenciones y restricciones fijando lo que puede decirse, hacerse e incluso pensarse.

---

<sup>60</sup> M.A.K Halliday, (1978). *El lenguaje como semiótica social. La interpretación social del lenguaje y del significado*. trad. cast. de J. Ferreiro Santana, Editorial Fondo de Cultura Económica, 1982. p.213

<sup>61</sup> *Íbid.*, p.232

Cabe mencionar, que su importancia está dada más allá de una variante subcultural o un sesgo en la realidad que es admitido por todos, suerte que le relaciona de una manera más o menos similar a una variante dialéctica como muchas de las existentes dentro de un mismo espacio lingüístico.

Siguiendo esta premisa, M.A.K Halliday nos otorga una reflexión acerca de la tendencia en aumento que posterior a la Segunda Guerra Mundial se dio dentro de las ciudades, en tanto al nacimiento de dialectos urbanos, no lo mismo con dialectos regionales que fueron desapareciendo, pero que alejado de lo previsto, con la educación en afluencia y los medios de comunicación en masas pretendía una estandarización del lenguaje. Esto es posible explicarle, dado que, así como las grandes ciudades requirieron de elementos urbanos, ajustes políticos, reformas laborales para su óptimo rendimiento y funcionalidad, también requirieron de elementos lingüísticos con el mismo fin, optimizar la interacción entre los sujetos, lo cual comprobó que la relación propuesta entre lenguaje-funcionalidad, era correcta y que aunado a esto, representaba elementos de la estructura social y su jerarquización.

Según Elisa Guio y María Delia Fernández en su *Manual de lingüística sistémico funcional*, mencionan lo siguiente:

La mayoría de las veces, lo que encontramos en la vida real son jerarquías dialectales, en las que la variedad “estándar” (el dialecto que representa la base del poder social) adquiere un prestigio que la separa de todas las demás variedades no estandarizada, que muchas veces resultan estigmatizadas. A su vez, en momentos de conflictos y luchas sociales, los dialectos no estandarizados pueden llegar a convertirse en lenguajes de oposición y de protesta, a veces en forma de ‘lenguaje de guetto’, que en la escala, se acercan más al extremo del antilenguaje.<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> E. Ghio. y M.D. Fernández *Manual de lingüística sistémico funcional: el enfoque de M.A.K Halliday y R. Hasan. Aplicaciones a la lengua española*. Santa Fe: Cátedra, Universidad Nacional del Litoral, 2005, p.32

En este sentido, hablamos de la concepción del lenguaje estándar como el modelo autoritario a resistir por los dialectos, las jergas, los argots, etcétera, y que ofrecen al sujeto una realidad alternativa que no pretende desaparecer la dominante, sino criticarla y ofrecer sus propios significados para seguir generando nuevos significados dentro de ellas. Este antilenguaje para fenómenos tales como resocialización<sup>63</sup>, refieren un pilar indispensable para la reconstrucción de una segunda vida y de la realidad así como del sujeto dentro de ésta, y que analizado dentro de esta perspectiva iguala su función primigenia a la del *lenguaje natural* como sistema generador y conservador de sentido y realidad.

Con base a ello, se puede distinguir la noción de *antilenguaje*, de la de *lenguajes especializados* e inclusive de la *pidgin*, manifestando la importancia de nuestra consideración dentro del tema de investigación del primero por sobre los otros dos. Por una parte, para hablar de lenguas especializadas recordaremos la definición aportada por Teresa Cabré (Cataluña 1947-) lingüista española, que parafraseando, define en su texto *¿Lenguajes especializados o lenguajes con fines específicos?*, como conjuntos lingüísticos especializados que por tema, ámbito de uso o los mismos usuarios, son poseedores de características que los interrelacionan, manteniéndose así la función comunicativa como predominante, sin embargo, hace una acotación indispensable al mencionar este término dentro su concepto de lenguaje general como un conjunto completo y con autonomía, de unidades, reglas y condiciones que trazan los productos obtenidos en el uso dentro de la situación<sup>64</sup>. Con lo anterior, Cabré añade que estos lenguajes o, mejor dicho, la expresión de lenguajes especializados tienen un sentido de sobreuso puesto que estos mismos lenguajes se encuentran situados al interior del lenguaje general, por lo cual deben de contener características que le definan como *lenguajes especializados* a partir de la consideración del *lenguaje general* como un diasistema, entiéndase por esto como un sistema que se integra de

---

<sup>63</sup> Este evento resocializador, M.A.K Halliday le refiere en un ejemplo que retoma de Adam Podgórecki, sociólogo polaco, que describe la subcultura dentro de prisiones y reformatorios polacos donde surge

<sup>64</sup> M. Cabré. (2004). "¿Lenguajes especializados o lenguajes para propósitos específicos?". In *¿Lenguajes especializados o lenguajes para propósitos específicos?* Leiden, The Netherlands: Brill | Rodopi. doi: [https://doi.org/10.1163/9789401202893\\_003](https://doi.org/10.1163/9789401202893_003)

posibilidades comunicativas diversas y amplias. No se trata de la dicotomía general/especializado, sino únicamente de una variante específicamente técnica del lenguaje de relacionar su situación de uso, dígame, contextos profesionales donde los participantes son sujetos expertos en el tema.

Tal es el caso del lenguaje médico en cuyo contenido encontramos además de una situación de uso restringida, un racimo de palabras creadas a partir del mismo; de suerte que la palabra *cefalea* no es empleada por un ingeniero o por un sociólogo, como puede ser el caso de la palabra *autopoiesis* que propuesta por los biólogos Humberto Maturana y Francisco Varela, fue jalada por la teoría de sistemas de Niklas Luhmann.

Por otra parte, se ha hecho mención de los *pidgin* u otra variante lingüística que Suzanne Romaine (Massachusetts 1951- ), lingüista americana define como:

... el pidgin es un código de emergencia que se origina cuando hay una necesidad imperiosa de comunicarse entre dos comunidades que no comparten un código lingüístico. Por lo general, dichos pidgin surgen en situaciones de contacto producidas por desplazamientos masivos de humanos, la llegada de africanos al nuevo mundo, por ejemplo, o en situaciones de frontera o inmigración. El contacto se puede dar entre grupos cuya lengua y comunidad tienen prestigios diferentes, alto y bajo, o entre grupos con el mismo prestigio.<sup>65</sup>

Este término nació dentro del campo de la sociolingüística dedicado al cambio lingüístico, que pretendía entenderlo, fuera por razones históricas, sociales o de registro de los propios usuarios de determinado lenguaje. Siendo rápidamente colocado dentro de la categoría de lenguas criollas que a su vez, obtenían un lugar dentro de las lenguas por contacto. Los primeros desarrollos de este tema fueron considerados como simplistas, debido a que les colocaban como meras mezclas de dialectos con lengua dominantes, principalmente el inglés, el francés,

---

<sup>65</sup> S. Romaine (1996). El lenguaje en la sociedad. Una introducción a la sociolingüística. Barcelona: Ariel

el portugués y el español, y que discriminaban a cualquier mezcla que no cumpliera con el parámetro de lengua europea además de concederle el ser una llana mezcla carente de estructura y originalidad.

Ahora, es importante distinguir a su vez, al *pidgin* de la lengua criolla, siendo la segunda una evolución de la primera bajo el carácter de *nativización* con el cual hacemos referir al paso que da una lengua de contacto a convertirse en lengua materna en los grupos que han interactuado. Mientras un *pidgin* se mantiene como se mencionó un par de líneas arriba, como un código de emergencia con una función meramente instrumental de auxilio a la comunicación entre dos lenguas maternas, donde cabe mencionar, la dominante es quien va a marcar su primacía sobre la otra, dicho código va a contar con un número limitado de vocabulario y puede llegarse a la eliminación de mecanismos del lenguaje que entorpezcan la funcionalidad del instrumento, orillando a una simplificación del código. Hagamos un breve paréntesis, que los primeros esbozos teóricos acerca de los *pidgin* fueran simplistas, no debe de confundirse con la simplificación que sufre el código para que en términos utilitarios, resulte más útil.

Volviendo al tema, los *pidgin* antes que todo en las primeras teorías se hablaba de una mezcla que afirmaba no existir un desarrollo en el plano creativo conforme al uso siendo de una naturaleza pasajera, situación que parafraseando a Carlos Patiño Roselli, lingüista y filósofo colombiano, en su artículo *Las lenguas criollas y la herencia lingüística africana*, pueden llegar a cambiar derivándose en un afianzamiento social, evolucionando de manera progresiva, permitiendo una ampliación en los recursos lingüísticos que emplea<sup>66</sup> y que puedan concluir, en un periodo considerable de tiempo, en su transformación a una lengua criolla.

Para nuestro caso, ahora explicadas las tres nociones retomemos algunos ejemplos de nuestro objeto de investigación, analizándolas y en un ejercicio de reflexión, situándolas dentro de estas nociones para posteriormente adentrarnos,

---

<sup>66</sup> C. Patiño (1996). *Las lenguas criollas y la herencia lingüística africana. Sobre etnolingüística y otros temas*. Boletín de la Academia Colombiana. Tomo 46. N°194. pp. 65-82

en la recta final, a la elección de nuestra resolución acerca de los juegos de rol escritos en línea como antilenguaje y la importancia de la creencia dentro de éstos.

Dentro de los juegos de rol, existe un conjunto de palabras que al igual que en cualquier contexto de situación especializada, encuentran su significado en tanto a su uso dentro de éste. La mayoría de adquisiciones provienen del inglés, incluso dentro de comunidades y juegos RPG en español, no resulta extraño visualizar palabras como *stater*, *partner*, *epic rol*, al igual que nuestras anteriores menciones dentro de las limitaciones interactivas como *power-rol*, *meta-rol* y *god moodding*, que son ejemplos de palabras que forman parte del lenguaje cotidiano dentro de estos juegos de rol escritos en línea, los cuales al igual que un lenguaje especializado implican su existencia como una variante lingüística dentro del sistema, como un *lenguaje especializado* al interior de un *lenguaje general*.

Por otra parte, no es una suerte de coincidencia que los términos mencionados anteriormente sean adoptados del lenguaje inglés, aquí radican dos posibles factores ante esta elección. El primer factor nos habla de la presencia en comunidades de juegos de rol en plataformas digitales hispanohablantes, de usuarios con variantes de un mismo lenguaje, como en este caso le es el español, lo que conlleva a complicaciones en la comunicación y que ha empujado al establecimiento de lineamientos que ordenan y en menor grado indican el empleo de un español neutro, buscando erradicar principalmente modismos, y que tienen como principal función la fluidificación de la interacción. Por otro lado, el segundo factor, nos habla de una visión ampliamente extendida del inglés como la lengua universal y aquella que más allá de tintes dominantes –en su practicidad-, tiene la finalidad de establecer un área de común entendimiento al interior de estas pequeñas comunidades de usuarios/jugadores. Es en este segundo término, donde podríamos ubicar a los juegos de rol escritos como un *pidgin* aunque sin mucho o nada de éxito, debido a la carencia de factores que definen a uno.

A partir de esto para los fines de esta investigación, los juegos de rol escritos en línea dentro de plataformas sociales, encajan dentro de la categoría de antilenguaje puesto que representan una subcultura, así como una sociedad que se establece dentro de otra como una alternativa consciente a ella. Pero aunado a su origen, Halliday extiende una lista de criterios que pretenden limitar la definición de antilenguaje en el plano de lo real, y que a continuación mencionaremos:

1. Información disponible en forma de lista de palabras: Al igual que una lengua recién descubierta, sus registros tienden a ser en forma de listado puesto que en sus primeros acercamientos, resulta complejo describir su estructura.
2. Relexicalización: En su forma más simple, un antilenguaje tiende a tomar palabras viejas para emplearles bajo nuevos usos.
3. Sobrelexicalización: El antilenguaje también puede dejar intacta la gramática, o sino al menos idéntica, empleando un vocabulario diferente.
4. Efectividad: La comunicación dependerá del intercambio de palabras de modo que resulte inaccesible a usuarios ajenos a la antisociedad.
5. La importancia del antilenguaje: Al igual que el lenguaje en la sociedad, el antilenguaje es fundamental para una antisociedad pues requiere de él para la construcción de la vida alternativa secreta.
6. El habla: A diferencia del lenguaje, el antilenguaje encuentra su principal vehículo en la expresión oral.
7. Resocialización: El antilenguaje es un medio para que la resocialización sea llevada a cabo pues supone un cambio en la construcción de la realidad, necesario para una segunda vida o vida alternativa.
8. Continuidad: Entre el lenguaje y el antilenguaje existe una continuidad.

A lo anterior, se suma que el antilenguaje posee un carácter libertador que conlleva al ataque - activo o pasivo- de la forma dominante, hablar de esta liberación es abordar la liberación de la imaginación y la creatividad, la inventiva

que se subordina a los que mencionamos, son las formas dictadoras del pensamiento, la acción y la comunicación, liberar para permitir la apertura a la creación de nuevos significados de una realidad con el fin de trastocar lo imperante, aquel orden y la racionalidad implicada por el lenguaje estandarizado, pero más allá de las pretensiones que tiene el nacimiento de un antilenguaje, éste requiere nacer de un anti-sociedad.

Recordemos que una antisociedad nace como una sociedad dentro de otra como una alternativa consciente, pero la pregunta que surge entonces es, ¿nace como modo de resistencia o se trata de una convivencia pasiva?

En nuestro segundo capítulo tuvimos un acercamiento a los juegos de rol y sus orígenes, en específico a los juegos MUD cuyo origen provino desde los juegos de rol de mesa que se infiltraron a las salas de chat que surgieron con el desarrollo del internet. El hombre es un hombre lúdico, por ello parece difícil de pensar que estos MUD escritos resulten un modo de resistencia de cualquier tipo, pero no es su naturaleza de juego lo que les convierte en una anti-sociedad y por tanto, le otorga su carácter de anti-lenguaje, sino el espacio donde radica el juego: la realidad virtual.

Siguiendo esta premisa, la realidad virtual es una anti-sociedad a la que se subsumen los MUD escritos en plataformas sociales, que aguardan un carácter de misterio, de secreto, de marginalidad para quienes no se han adentrado a estos juegos, y por más, para aquellos que desconocen su existencia. Aunque desde el punto de vista de Halliday, entre la sociedad y la anti-sociedad exista continuidad así como entre lenguaje y anti-lenguaje, sea como una patología inclusive, su existencia es gracias al reconocimiento que le ofrece su propio lenguaje en algo similar a lo que Wittgenstein llamará juego del lenguaje:

En el futuro llamaré su atención una y otra vez sobre lo que denominaré juegos del lenguaje. Son modos de utilizar signos, más sencillos que los

modos en que usamos los signos de nuestro altamente complicado lenguaje ordinario. Juegos de lenguaje son las formas de lenguaje con que un niño comienza a hacer uso de las palabras. El estudio de los juegos de lenguaje es el estudio de las formas primitivas de lenguaje o de los lenguajes primitivos. Si queremos estudiar los problemas de la verdad y de la falsedad, del acuerdo y del desacuerdo de las proposiciones con la realidad, de la naturaleza de la aserción, la suposición y la pregunta, nos será muy provechoso considerar formas primitivas del lenguaje en las que estas formas de pensar aparecen sin el fondo perturbador de los procesos de pensamiento altamente complicados.<sup>67</sup>

¿Por qué consideramos que Wittgenstein tiene cabida en este apartado?

En primer lugar, porque hablar de los juegos de lenguaje es hablar de todas las posibilidades de uso que permite el lenguaje en el escalón más ordinario de la vida, y que permite no solo jugar con palabras sino jugar con las formas de la vida y las formas de enfrentar y confrontar al mundo. Y enseguida, porque nos remite a Peirce, de nuevo, con el concepto de semiosis como proceso cognoscitivo de inferencia donde se vive en cada momento la experiencia de la vida construida. A partir de esto, los MUD escritos son realidades que en su forma más primitiva usan el lenguaje para reconfigurar las formas de pensamiento acerca del mundo.

A partir de esto, nos encontramos con que los juegos MUD escritos cumplen sino con todas las características de un antilenguaje, al menos con la mayoría de éstas; debido a su evolución la información disponible sobre estos juegos han encontrado un formato más complejo dentro de sus textos que el de una lista de palabras y además es posible describir su estructura puesto que ésta no discrepa de la estructura del lenguaje de la sociedad a la que pertenece siendo comparable con una forma de literatura (misma que puede actuar contra la cultura dominante o perpetuarla). Respecto a la relexicalización y la sobrelexicalización, podemos observar que es la primera la que se muestra, siendo así no nos puede resultar ajeno el emplear un término como *stater* que dentro del contexto de los juegos de rol, busca hacer referencia al escrito de

---

<sup>67</sup> L. Wittgenstein, *Los cuadernos azul y marrón*, pp. 44-45

inicio de cualquier encuentro/momento de interacción entre personajes, en tanto que fuera de ese contexto de situación, *stater* dentro de la cocina se emplea para llamar a los aperitivos.

Por otra parte, se habla de la vida alternativa secreta en estos juegos desde que no es la sociedad en sí misma, asimismo porque su acceso es restringido y el conocimiento acerca del mismo, limitado. No obstante, su función no habla de resocialización sino de fines meramente lúdicos al hacer una clara distinción entre personaje y usuario, valiéndose el segundo del primero para ello.

De manera concluyente, los MUD escritos en línea en plataformas digitales son un antilenguaje, cuya ambición es lo que Halliday describe como “la materialización de una visión del mundo ligera pero claramente distinta”<sup>68</sup>, pero que contrario a lo que plantea no resulta amenazante, al fungir como una liberación que demuestra la defensa del individuo en el ámbito de la creencia que antes de ser ingresada a un cumulo de otras tantas, defiende su individualidad del sujeto mismo.

No obstante, abramos un espacio para el análisis concreto de los juegos MUD escritos en línea como antilenguaje y su servicio en torno a la creencia; durante nuestro segundo capítulo establecimos la importancia para esta investigación de distinguir usuarios de personajes, aunque nuestros propósitos en ese capítulo eran descriptivos en razón de su funcionamiento, en esta ocasión habremos de retomarlo para explicar la naturaleza del antilenguaje y sus objetivos.

Una vez que te adentras a estos espacios diseñados para jugadores de rol, la separación y diferenciación del usuario del personaje adquiere una importancia casi impenetrable. Los usuarios dentro del propio lenguaje de los juegos de rol

---

<sup>68</sup> M.A.K Halliday, (1978). *El lenguaje como semiótica social. La interpretación social del lenguaje y del significado*. trad. cast. de J. Ferreiro Santana, Editorial Fondo de Cultura Económica, 1982. p.232

establecieron lo que se conoce como *off-rol* y *on-rol*, así tal y como si habláramos de un switch, esto dio espacio a muchas interpretaciones. Algunos jugadores tomaban ambos conceptos dentro de la historia del personaje, de manera que se seguía interactuando con el personaje, aunque no hubiera la presencia de un relato o una situación concreta narrada sino una simple charla, a esto ellos lo reconocieron como *off-rol* mientras los relatos que influían directamente en sus historias fueron reconocidos como *on-rol*. Por otra parte, y un porcentaje mayor, adoptaron estos conceptos como una división entre usuario y personaje haciendo posible que ambas partes interactuaran a la par según el modo en que el switch estuviera activado. Motivo por lo cual, no es posible definir formalmente estos conceptos aunque puedan ser entendidos en ambos sentidos de los mencionados.

De esta manera, nuestro interés se sitúa en la segunda acepción otorgada a estos términos, la diferenciación entre usuarios y personajes. Surgieron como publicaciones en el muro o mensajes en el chat que comenzaban con un *U:* o *u:*, que trataba de una contracción de la palabra *user/usser (sic)* adquirida del lenguaje inglés que significa usuario, y fueron evolucionando en sus formas aunque no en el significado, hoy y desde hace 10 años se sigue empleando el término *user/usser (sic)*, pero como se ha dicho su forma cambio y dio paso al símbolo de almohadilla acompañado de la palabra completa o su contracción ( *#user / #usser / #u* ) lo que dentro de Facebook y otras redes sociales, hace referencia a una etiqueta. Sin embargo, esto comenzó a usarse en mayor medida solamente por muro lo que dejó muchas mensajerías abiertas a la interacción entre usuarios y poco a poco incluso desapareció de los muros de muchos jugadores para dejar abierta la puerta al brinco usuario-personaje.

Aspecto que pudiera no parecer relevante, pero que dejó la duda en el aire ¿ahora quién está hablando?

Nunca se negó que un personaje se tratara de un alter-ego de los usuarios, e incluso hubiera sido ingenuo que se creyera no había cierta impresión como un sello del usuario dentro del personaje, pero esto difuminó esa división que parecía impenetrable. Ahora es posible leer a un personaje que opine sobre situaciones que dentro de la historia del personaje nunca ha tenido registro, y más allá de eso, opiniones o perspectivas que dentro del desarrollo escrito del personaje o personajes difícilmente son reconocidas o dadas a mostrar.

A diferencia de otros juegos, por ejemplo, el Turista Mundial, los usuarios/jugadores no ingresan sus opiniones a este tipo de juego, ingresa su habilidad de planeación y estrategia, y una vez que concluye, dichos no cargan con la idea que son poseedores en la realidad de cinco o diez naciones, de líneas ferroviarias o sistemas de agua. Una de las características fundamentales del juego, es que tiene un espacio y un tiempo que le otorga un carácter casi ritual como le menciona Huizinga. Siendo así, el juego tiene su propio momento, un momento que no es respetado dentro de estos juegos MUD escritos, un ejemplo sería el de una comunidad que por motivos de privacidad de los involucrados así como de creatividad vamos a re-nombrar Juego de Ciudad, ya hemos mencionado que se trata de una comunidad y para mayor detalle esta comunidad narrativa tenía una ambientación de ciudad, su funcionamiento fue largo y bastante enriquecedor, haciendo de lugar de interacción de incontable cantidad de personajes que fueron creando abundantes historias, lamentablemente esta comunidad encontraría su fin alrededor del 2013-2014 no por motivos de agotamiento en la interacción como la inactividad de personajes, o por falta de creatividad de los personajes, fue por problemas entre los usuarios/jugadores de los personajes que moderaban la dinámica; incompatibilidad de ideas, posteriores plagios, peleas que involucraron filtración de información personal de usuarios/jugadores. Estos juegos fueron presentando fallas que escalaron hasta romper uno de los pilares importantes dentro su estructura, y a pesar de eso, fueron evolucionando y adaptándose para mantener su existencia.

Con lo anterior, estamos llegando al fin de los propósitos de esta investigación, y como en un principio anotamos, no es la interacción el objeto de interés de ésta y tampoco lo es lenguaje en sus diversas formas y con sus diversos fines, no es la situación mucho menos, es la creencia y la duda que para Charles S. Peirce ejercen como los agentes activos para la construcción del conocimiento y la realidad en el individuo.

En suma, los juegos MUD escritos son un tipo de juego de rol que permitió a diferencia de los juegos de rol de mesa o los videojuegos, una explicación de la imaginación de los usuarios/jugadores que pronto adquiere todo el sentido otorgado a juego por Huizinga, como una actividad irracional, a lo que podemos agregar la perspectiva peirceana en lo que respecta al juego como el ejercicio de capacidades que posee un individuo, con plena libertad incluso sobrepasando las reglas que esta trae consigo, de modo que carece de regla alguna. Con todo, en ambas teorías encontramos un catalizador que le hace caer en lo razonable, para el filósofo neerlandés es el espíritu a través del lenguaje, para la bestia lógica es la Meditación en el entendido de jugar en el pensamiento para conectar dos Universos de los tres que existen para él, y ya hemos definido en el primer capítulo, con la única regla de hacerle con libertad.

Los juegos MUD escritos en línea en plataformas sociales, como es Facebook, trastocan la calidad de juego estrictamente delineada por Huizinga, y se asemeja más a la dinámica de una subcultura, que no disminuye su calidad de juego, pero obedece más a una antisociedad con su antilenguaje ante la pérdida de límites divisores entre usuario y personaje. Lo que deja al individuo jugador dentro de esta antisociedad, que gracias al raciocinio que entabla relación entre duda y creencia del hábito, un hábito del pensamiento que luego empuja a la acción, es que se lleva a cabo la constante asociación y disociación de los signos con interpretantes, cuyo movimiento ilimitado revelan esas construcciones mentales que aunque se atraviesen por el tiempo son un escape a la inmediatez para navegar por la parte atrapada en la imaginación y fluyen en forma de historias

dentro de los MUD escritos, pero sobretodo, en la construcción de esa antisociedad que representa el MUD escrito en línea.

Esta antisociedad que se basa en la comunicación virtual ha permitido al sujeto convertirse en un sujeto cognoscitivo que prescinde de los espacios físicos, pero no de la experiencia y el empleo para la constante re-creación cultural y la construcción del conocimiento en conjunto. Hoy día, un sujeto puede sentirse libre a través de un ordenador cuando narra historias colectivas que le otorgan un sentido de individualidad a la par que se reconoce en los otros y se diferencia. Lo que resultaría de una contradicción, de no ser porque dentro de esta antisociedad la piedra angular es la búsqueda y rescate del conocimiento como creencia individual.

Por otro lado, la duda ya dijimos que es determinante en cuanto funciona como modo de producción para llegar a la creencia, pero no es ella la que impulsa al sujeto a manifestar su identidad como parte de un colectivo social dentro de determinado contexto como lo es la actualidad, y que continuamente se encuentra en cambio, sino la naturaleza egoísta de la creencia que busca un estado de satisfacción tendiente a la felicidad.

En los MUD escritos en línea, los sujetos encuentran que su creencia debe amoldarse, aunque con menor rigurosidad que en la realidad, a la de otros sujetos con sus creencias. Las historias, aunque ficticias permiten que la creatividad se impregne y salga a relucir, que el estado de satisfacción se alargue cuanto sea posible o la partida dure, y siempre se puede reiniciar la partida para seguirse construyendo.

El individuo puede defender su creencia sin caer en lo irracional, pues las creencias solamente infringen en esa sociedad alternativa y secreta sin repercusiones en planos superiores como la sociedad dentro de la que se encuentra esa antisociedad. Los hábitos del pensamiento se refuerzan y hay otra

entrada para esa búsqueda de la unificación de una verdad parcial que posee como ventaja su sincronización con la existencia del sujeto, pero que adquiere la habilidad de autoanálisis, puesto que entra en el plano de la acción dentro de la imaginación que aunque vive del sujeto no vive de él.

Ahora podemos responder a la interrogante planteada al final de nuestro segundo capítulo: ¿Qué aspecto fue el que permitió la supervivencia de estos juegos en una realidad virtual que se modificaba a cada momento?

En una oleada de homogenización, donde todos los individuos se correlacionan gracias a los procesos de globalización, suena absurdo valerse de esa misma para buscar una re-introducción a la libertad, excepto sí, fuese como un modo de resistencia pasiva que afirmara la identidad del individuo apoyándose de la identidad social y cultural, rescatando la iniciativa de vida que cada sujeto ha cedido como parte de su desarrollo cognoscitivo para poder cumplir con su papel de sujeto social con una creencia comunitaria, que de no hallar este lugar de fuga, se mantendría imperturbable.

¿Por qué entonces podemos hablar de los juegos de rol como un antilenguaje que se sostiene en la creencia?

Porque hablar de los juegos de rol escritos en línea en plataformas sociales, implica reconocer que dentro de estos espacios virtuales se está gestionando una propuesta de intercambio social en resistencia a otros espacios sociales; este intercambio no requiere de la co-presencia, y por otra parte, como antilenguaje, contiene un conjunto de palabras propio de su espacio, el cual permite la interacción con efectividad entre los jugadores y cierra el paso a ajenos de este espacio. Tal es así que palabras como *stater* o el primer roleo/primer texto de acercamiento narrativo, es difícil hallarlo fuera de este espacio. En tanto, por otra parte, *partner* que clásicamente se definía como personaje compañero multitemática onrol, ahora se traduce dentro de estos mismos juegos, como personaje compañero asociado románticamente, o bien,

el concepto de *intérprete*, que hace referencia a un personaje que no narra en un sentido estricto, sino que su interacción se basa en la imagen, por medio de fotografías y ediciones para adquirir popularidad dentro de este mismo espacio, sin embargo, esta palabra dentro del rol escrito en línea es realmente joven al igual que el fenómeno al que pretende significar.

Palabras como éstas, poco a poco van adoptándose, posteriormente para hacerlas propias, lo que invita al jugador a aprender este lenguaje si es que desea formar parte de esta vida alternativa, y no solo lo aprende para esta vida alternativa sino que tiene continuidad en la vida principal. Prueba de esto, es la cantidad de jerga que es adoptada por los jugadores, que pertenece a países y por tanto, culturas ajenas a la propia, y con las cuales han tenido una interacción a partir de su interacción con jugadores de estas naciones, un conocimiento mediado.

Por otro lado, tenemos que M.A.K Halliday publica su teoría del lenguaje como semiótica social en la década de los 70's, donde la escritura aún se sitúa como una actividad limitada a cierto sector de la sociedad, una característica que en la actualidad, ya no resulta vigente. Hoy día, la mayoría podemos acceder a la escritura y con la introducción de la net, luego de las redes sociales, esta actividad ha ido en aumento.

Este espacio, como espacio de resistencia se ha forjado gracias a la creatividad y ha seguido su camino tal como la sociedad alterna lo ha hecho, obteniendo así su título de antisociedad, pero más que antisociedad, lo importante es rescatar el efecto que tiene esta antisociedad en los individuos. Individuos que por medio de relatos escritos por ellos mismo, con su personajes, sus escenarios, sus diálogos, se enfrentan continuamente a ese proceso de creencia-duda, donde cada individuo lucha por acertar en una creencia carente de espacio físico e incluso temporalidad, pero que no impide que el proceso de semiosis ilimitada, de construcción del mundo siga partiendo de sus propias dudas.

## CONCLUSIONES

A partir del estudio de dos áreas de la ciencias sociales: la sociología en su vertiente cultural y la sociolingüística, es que esta investigación ha pretendido analizar el papel de la construcción del conocimiento del individuo a través del juego como elemento creativo y liberador del espíritu, el cual se halla sometido a la creencia común dictada por el carácter social del individuo, y que domina la construcción de la realidad y del individuo mismo basados en la teoría de la semiosis propuesta por el filósofo y semiotista Charles S. Peirce.

Dado que, nuestra base para la presente investigación está situada en la construcción del sujeto y su realidad por medio del proceso denominado semiosis, en nuestro primer capítulo hicimos un acercamiento indispensable a la semiótica como estudio del signo, que más allá de una definición propuesta e inamovible, ha sido conformada por medio del desarrollo del estudio mismo a lo largo de la historia y diversos autores, sin embargo, no hablamos de autores aleatorios sino de aquellos que convergen en un autor en común, sea como antecedente o por su repercusión: Charles S. Peirce quien elaboro una propuesta semiótica que le separó de uno de sus contemporáneos, también uno de los autores más importantes dentro de la lingüística, Ferdinand de Saussure, en lo que algunos autores como Mauricio Beuchot diferencian como semiótica y semiología, respectivamente.

Hablar de la semiótica de Peirce es hablar de una de las teorías posiblemente más enriquecedoras dentro de la lingüística por su intención de trascendencia por sobre el lenguaje, llevándole aún más lejos al situarla dentro del plano de la construcción del conocimiento bajo la estructura de la lógica siendo de este modo, que recurriendo a la postulación de una relación trídica, la cual resulta fundamental en toda su teoría, abarca desde los elementos base en el proceso de semiosis así como en procesos paralelos a éste tal como lo es, la abducción llegando incluso hasta la conformación de hábitos en el pensamiento del individuo.

Es precisamente esta relación triádica en la conformación de hábitos que ha sido denominada como *duda-pensamiento-creencia*, la que nos hemos permitido analizar e interpretar de la manera más prudente y óptima para emplearle como cimiento a la intersección entre el juego y el antilenguaje.

Siendo así, que recae la importancia de la creencia en la facultad que otorga al individuo de construirse a sí mismo y construir la realidad que lo rodea a través de los hábitos de acción a los que va dando forma y guiando. ¿A qué nos referimos con la importancia de la creencia? Precisamente a la versatilidad del pensamiento del individuo que nunca hallará una certeza absoluta, sino que cede a la duda de lo antes establecido como creencia en lo que lejos de erigirse como un círculo vicioso, pretende fortalecerse con la realidad y la posibilidad de probarse más allá del pensamiento.

Pongamos un ejemplo de la fijación de la creencia en este aspecto virtual de los juegos de rol escritos en plataformas como Facebook; Charles S. Peirce, dilucida cuatro fases a través de las cuales, la creencia se fija a nivel individual y posteriormente, a nivel de grupos y de la sociedad misma. En el primer escalón nos encontramos con, la tenacidad o la habilidad de reconocer algo como verdadero a partir de premisas verdaderas, proviene de la experiencia sensorial, dicho de otra manera, lo que vemos es lo que creemos, en esto juegos escritos a diferencia de los videojuegos (otra modalidad de RPG) hallamos cierta limitación visual al contar únicamente con el texto que pretende plasmar la situación y partir de ella para seguir construyéndola, algo similar a lo que ocurre con un libro, pues se requiere de un nivel de abstracción superior a falta de un escenario visual. Quizá fue la confusión que esto pudo traer consigo, lo que impulso a la evolución de estos juegos escritos a incluir una parte más visual en su contenido cómo es posible verle en páginas que, nombraremos PH por temas de privacidad, han atendido a la necesidad de producir y ofrecer recursos visuales para la estética de los textos.

Seguido de la tenacidad, en el segundo escalón se podrá encontrar la autoridad, o la fijación de la creencia por medio de una figura superior o de poder, una forma que ingresa en la vida de los sujetos desde que se reúnen en grupos. No obstante, a diferencia de la tenacidad, este tipo de fijación de la creencia no se halla habilitada en formalidad dentro de los juegos de rol por Facebook, debido a que se carece de una formalidad de jerarquía o subordinación.

En el tercer escalón, y probablemente otro de los métodos más visibles dentro de los juegos de rol escritos, sería el metafísico, y es debido a la diferencia con su sucesor, el método de la ciencia, el método metafísico fija la creencia en pautas lógicas que a través de la crítica van a forjar la creencia. De esta manera, cada construcción dentro de este mundo virtual y como alteridad del sujeto, ya no radica únicamente en lo sensorial, el jugador puede prescindir de lo visual, lo estético, y devolverse a sus orígenes, donde cada acción se reduce a una interacción textual entre sujetos, que responden de acuerdo a su marco de acción y conforman así, sus creencias.

Por otra parte, aunque hay un elemento que se visibiliza pues hablamos de la creencia atendiendo los efectos sensibles exige que se le potencialice con la imaginación no solamente para formar un curso de acción sino para generar anticipaciones imaginativas que van a servir al individuo para seguir construyendo lo que conoce como realidad. De esta manera, tal y como le menciona Halliday se habilita en medio de la interacción, ya no solo con otros sujetos sino con el medio mismo, un intercambio de significados y significantes que permiten al individuo ir descifrando y codificando la realidad bajo el sistema semántico en que se encuentra, hablamos de comprender y crear para ingresar a esta realidad a la que pertenece el individuo desde el comienzo de sus días.

No obstante, no se habla del individuo en solitario desentrañando una realidad sino de un individuo que carece en su mayoría de individualidad y lo que se encuentra desentrañando no es sino, un conjunto de pautas y normas que

socialmente han sido establecidas por anteriores a él y que le encierran de manera tal que la libertad con la que el pensamiento puede ser creado se sujeta a estas formas, lo que cabe aclarar, no cambia la naturaleza del proceso cognoscitivo en este caso como le es, la semiosis sino que sigue su movimiento como un proceso infinito e ilimitado al menos dentro de estos límites.

Siguiendo con estas reflexiones, todo lo que se pueda crear dentro de estos límites surge bajo sus lineamientos y es con lo cual el juego como forma cultural se convierte en una expresión de los mismos. Sin embargo, si hay algo que caracteriza al juego, es su cualidad que más allá de lo racional pretende manifestar el espíritu de la vida por la vida misma, un ritual donde se juega la vida en pequeños espacios y tiempos destinados a ello, que concluyen con la satisfacción de haber disfrutado algo similar a la realidad pero que no aguarda las repercusiones de la realidad como si fuera tal. El juego se vuelve entonces en el escaparate para la imaginación y la fantasía, donde uno salvaguarda la individualidad que se mantiene oculta siempre que se mantenga en línea con el reglamento del juego, pudiendo incluso hacer trampa como una jugarreta más de escape.

Por consiguiente, estos juegos no están exentos de representar una experiencia que necesita ser mediada por los hábitos, e incluso ser capaz de generar nuevos hábitos. Pero ¿realmente un juego tiene tanta influencia en un individuo?

Es debido a la naturaleza de estos juegos de rol escritos en línea, que podemos señalar con lo advertido con anterioridad, que el individuo puede crear hábitos nuevos al recuperar la libertad y la creatividad que impulsan la creencia, dado que, estos juegos otorgan una realidad alternativa que por sus características y por sobre todo, en su cualidad de no ser la sociedad misma actúa como una subcultura o una antisociedad cuyas pretensiones son de un choque pacífico más que de un golpe violento o destructivo, el individuo al igual que un escritor

encuentra en la narración de historias de todo género, una manera de re-conocer la realidad y re-construirse a partir de ella.

Reflexionando acerca de ello, encontramos que los usuarios/jugadores encuentran en sus alter-egos más que una alteridad, una extensión de ellos mismos, lo que puede resultar confuso pues la alteridad forma también parte de ellos, pero en esta extensión es su misma categoría narrativa la que le sentencia como parte dentro de un mismo sin revelarse del todo distinto sino bajo una fachada que en una comparativa es similar a una ventana, dura pero transparente, lo que permite ingresar virtualmente al interior y alimentarse con lo que puede percibirse; es la virtualidad la que entabla un puente al pensamiento permitiendo convivir de tal manera que aunque no represente un objeto sensible afecta la experiencia. Sin embargo, al igual que una ventana puede romperse esta barrera y permitir el paso directo de la interacción.

Esto pudimos explorarlo con mayor énfasis en el segundo capítulo, donde fuimos capaces de entender desde los cimientos hasta el funcionamiento de los juegos MUD en plataformas como Facebook, para percatarnos de la transformación que ha sido estimulada por los avances tecnológicos no solo en términos de interacción, sino de aprendizaje. Aunque recuperemos el hecho de que esta investigación remarcó su importancia en la construcción del individuo y el conocimiento de la realidad y no en la interacción, es innegable que la interacción juega un papel fundamental dentro de esta construcción, al tratarse de un proceso social tanto visto desde la semiosis como en el antilenguaje y esta interacción dentro de los canales virtuales como plataformas sociales se sobreexplota, al favorecer las posibilidades con la ausencia de límites territoriales físicos tales como la distancia e incluso el tiempo.

Distancia y tiempo, aspectos que en este juego no tienen su comienzo o fin aparentemente, aspectos como éste, es lo que configura la sociedad alternativa a la que pertenece este antilenguaje, que como bien tratamos en el último

capítulo, es poseedora de sus propias características, pero aún con ellas permite que el jugador apoyado de su condición de ser racional desarrolle el pensamiento y entable la relación entre la duda y la creencia, cuyo movimiento ilimitado ante los constantes signos a los que se expone propios de esta antisociedad le ayudan a revelar construcciones mentales que han quedado atrapadas en la imaginación y pueden encontrar una manera novedosa de recreación para el individuo.

Esta investigación adquiere importancia al rescatar las nuevas modalidades de construcción del sujeto y su realidad a partir de las realidades virtuales y sobretodo, de las interacciones que dentro de éstas se llevan a cabo. A lo que puede sumarse, que hablamos de la interacción del individuo a través de un elemento indispensable para el desarrollo del mismo como resulta el ámbito lúdico, el juego, esa dinámica que ya no se restringe a un momento ritual para realizarse sino que traspasa adhiriéndose a otros aspectos de la vida, cumpliéndose la noción de jugarse la vida misma paralelamente, no obstante, es en los juegos de rol MUD que esta peculiaridad cobra un sentido superior debido a las características que le transforman en un tipo de sociedad alternativa en la que el individuo convive y se mezcla permitiendo el influjo sobre el pensamiento, lo cual puede rebelarse como la develación de la creatividad sometida en el entorno cultural globalizado.

Finalmente, la presente investigación pretende servir a la línea de investigación trazada por la sociolingüística, la filosofía del lenguaje y la sociología de la cultura, en lo que respecta al lenguaje y su función más allá de los discursos, que vemos como una forma mucho más elevada del lenguaje, presentándolo como una cualidad creativa del individuo y creadora sobre el individuo al otorgarle un marco de configuración dentro de los escenarios que lo conforman, en este caso, mostrándolo en el ámbito lúdico pero que puede ser extendido a ámbitos educativos, como el de la salud por decir algún ejemplo.

Para concluir, es importante recalcar la importancia que la sociología adquiere en los estudios sobre el lenguaje para explorar y analizarlo como un proceso social que depende del uso de los individuos en las relaciones con los otros y como proceso cognoscitivo, otorgando las herramientas teóricas y prácticas para su estudio en la comunicación y el aprendizaje.

## **Bibliografía general.**

Aristóteles, *Liber de interpretatione*, Bekker O. Gigon, Berlín: Walter de Gruyter, 1961.

Aquino, Tomas de. *In I Sent.*, expositio textus.

Beuchot, Mauricio. *La semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. Editorial Fondo de Cultura Económica, México, 2004.

Cabré, María Teresa. (2004). "¿Lenguajes especializados o lenguajes para propósitos específicos?", en *¿Lenguajes especializados o lenguajes para propósitos específicos?* Leiden, The Netherlands: Brill | Rodopi. Doi. [https://doi.org/10.1163/9789401202893\\_003](https://doi.org/10.1163/9789401202893_003). [Fecha de consulta: 05/05/2020].

Deladalle, Gerard. *Leer a Peirce hoy*. Traducción de Sara F. Barrena. Editorial Gedisa, Barcelona, 1996.

Dubé, Jean-Sébastien. *Jouer (dans) le texte : des jeux de rôle aux médias interactifs narratifs informatisés*. Mémoire présenté au Département de Communications comme exigence partielle au grade de Maîtrise ès Arts: Université Concordia, 1997.

Eco, Umberto. *Kant y el ornitorrinco*. Traducción de Victorino Zecchetto. Milán, Bompiani, 1997.

\_\_\_\_\_, *Semiótica y filosofía del lenguaje*. Editorial Lumen, Barcelona. 1990.

\_\_\_\_\_, *Signo*, Editorial Labor, Barcelona. 1994.

\_\_\_\_\_, *Tratado de semiótica general*, Editorial Lumen, Barcelona. 1985.

Fernback, Jan. *There Is a There There: Notes Toward a Definition of Cybercommunity*, en Jones, Steve: *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Ed. Sage. California. 1999.

Ghio, E., Fernández, M. D. *Manual de lingüística sistémico funcional: el enfoque de M.A.K Halliday y R. Hasan. Aplicaciones a la lengua española*. Santa Fe: Cátedra, Universidad Nacional del Litoral, 2005.

Giddens, Anthony. *La constitución de la sociedad: Bases para la teoría de la estructuración*, Amorrortu Editores, Buenos Aires-Madrid. 2011.

Halliday, Michael H. K. (1978). *El lenguaje como semiótica social. La interpretación social del lenguaje y del significado*. Traducción por J. Ferreiro Santana. Editorial Fondo de Cultura Económica, 1982.

Horkheimer, Max., Adorno, Theodor. *La industria cultural: Ilustración como engaño de las masas en Dialéctica de la ilustración, fragmentos filosóficos*. Edit. Sudamericana, Buenos Aires, 1988.

Huizinga, Johan (1938). *Esencia y significación de juego como fenómeno cultura en Homo Ludens*. Traducción por Eugenio Imaz, Alianza Editorial/Émece editores, 1972.

Lanier, Jaron. *A Vintage Virtual Reality Interview*. Whole Earth Review Magazine. 1986. Disponible en <http://www.well.com/user/jaron/> [Fecha de consulta: 29/04/2020].

Landow, George P. (2005) *Hipertexto 3.0: La teoría crítica y los nuevos medios en la era de la globalización*. Ediciones Paidós Ibérica. 2015.

Mier, Raymundo. *Charles Sanders Peirce: La bestia lógica en La sociología estadounidense*. Ensayos y textos. Laura Páez, editora, México, UNAM, ENEP Acatlán, 2003.

Menéndez, Salvio M. (2010). Opción, registro y contexto: El concepto de significado en la lingüística sistémico-funcional. *Tópicos del seminario*, (23). [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-12002010000100007&lng=e](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-12002010000100007&lng=e) [Fecha de consulta: 26/05/2020].

Mounin, George. *Saussure: Presentación y textos*. Editorial Anagrama, Barcelona, 1969.

Oostra, Arnold. C. S. *Peirce y el análisis. Una primera lectura del continuo peirceano*. Boletín de matemáticas, Nueva Serie, XI. 2004

Patiño, Carlos. *Las lenguas criollas y la herencia lingüística africana. Sobre etnolingüística y otros temas*. Boletín de la Academia Colombiana. Tomo 46. N°194.1996.

Platón, *Cratilo*. Traducción de U. Schmidt, México: UNAM, 1988.

Romaine, Suzanne. *El lenguaje en la sociedad. Una introducción a la sociolingüística*. Editorial Ariel, Barcelona. 1996.

Saussure, Ferdinand de (1965). *Curso 98 en Curso de lingüística general*. Traducción de A. Alonso, Editorial Losada, 1988.

Sevillano, Héctor. *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Tesis doctoral. Universidad de Salamanca. 2009.

Triovato, Giuseppe. *Aspectos lúdicos en la didáctica de la mediación lingüística y cultural para estudiantes de español L2: el juego de rol como actividad para fomentar la competencia pluricultural y el aprendizaje cooperativo*. Revista Electrónica de Didáctica ELE, DialNet, 2015, N°25. 2015.

Turkle, Sheryl. *Identidad en Internet*. (1994) BiblioWeb. Disponible en <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/mud> [Fecha de consulta: 29/04/2020].

Wittgenstein, Ludwig. *Los cuadernos azul y marrón*. Editorial Tecnos, 4ta Edición, Madrid, 2007.

Zechetto, Victor et al. *Seis semiólogos en busca del lector*. Editorial La Crujia Inclusiones, Buenos Aires, 2012.

### **Bibliografía de Charles s. Peirce.**

Peirce, Charles S. *El hombre, un signo (El pragmatismo de Peirce)*. Traducción de José Vericat. Editorial Crítica, Barcelona. 1988.

\_\_\_\_\_, (1896) *Un argumento olvidado en favor de la realidad de Dios*. Traducción de Gerard Deladalle. 1996.

\_\_\_\_\_, *La ciencia de la semiótica*. Editorial Nueva Visión, Buenos Aires. 1974.

\_\_\_\_\_, *El hombre, un signo*. Editorial Crítica, Barcelona. 1988.

### **Diccionarios.**

*Diccionario Web de la Real Academia Española*, España, 23<sup>a</sup> Edición, 2014.